10 FRANCS Le magazine des consoles NINTENDO

NES . SUPER NINTENDO . GAME BOY

10 FRANCS Le magazine des consoles NINTENDO

BANZZAÏ

N°2 JUILLET AOUT 92

N°2 JUILLET AOUT 92

Le magazine console des samouraïs

SUPER NINTENDO
TOUTE L'ACTUALITE DE LA RENTREE !

GAME BOY
Adventure Island
Football International
Gauntlet 2
Kid Icarus
Marble Madness
Metroid 2
Terminator 2
Time Burger
Turrican
Trax

NES
Adventure Island 2
Caveman Ninja
Crackout
Konami Hyper Soccer
Lunar Pool
North & South
Street Gangs
Tennis Four Player
The Adventure Island 2

CES de Chicago Le déluge de nouveautés !

M 4485 - 2 - 10,00 F -RD

MEGA POSTER TURRICAN →

20 000 PIN'S A GAGNER ! (Le challenge continue !)

PLANS
LE GUIDE COMPLET DE SUPER MARIO

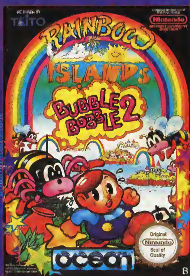
NOUVEAU ! 3615 KONSOL TOUT SUR TA NINTENDO

Salut ! Je suis le samouraï, la nouvelle mascotte de BANZZAÏ

A GAGNER !
UNE SUPER NINTENDO ET UNE GAME BOY

UNE COLLECTION DE JEUX FA

Nint





LE JEU D'ARCADE
LE PLUS VENDU EST
ENFIN DISPONIBLE POUR
VOTRE CONSOLE NINTENDO.



ILS ONT DETRUIT
TOUT CE QU'IL AVAIT,
TOUT CE QU'IL AIMAIT,
TOUT CE QU'IL ETAIT.
MAINTENANT LE CRIME A UN
NOUVEL ENNEMI ET LA JUSTICE,
UN NOUVEAU VISAGE!



LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLU

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 47 66 33 26



PLONGEZ DANS L'IMME

ULEUX POUR VOS CONSOLES

endo®

DES HEURES ET DES HEURES DE
ONHEUR AVEC L'UN DES PLUS
GIGANTESQUES JEUX DE
TABLEAUX POUR VOTRE
CONSOLE NINTENDO.





"MI-HOMME,
MI-ROBOT,
100% FLIC"
OTRE HEROS PREFERE EST
DE RETOUR POUR LIQUIDER
TOUS LES CRIMINELS DE DETROIT.





HER VOS CONSOLES GAMEBOY & NINTENDO





ISITE DES JEUX VIDEOS

BANZZAÏ

BANZZAI
19, rue Hégésippe-Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire
Rédacteurs : J.-Philippe Alba, Lionel Vilner, David Taborda

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : Marie Priester, Séverine Dreux-Besnard
Infographie vidéo : Godefroy Luong
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Harmel

FABRICATION :
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Lepotvin
–TE 73– Tél. : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnements :
36, rue de Picpus – 75012 PARIS
Tél. : 43 42 00 60

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gardy

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal

COMPTABILITE :
Chef Comptable :
[illegible], Fabienne My, Claudine Vann, Janick Brohan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli
Directeur Délégué : Patrick André
Directeur-Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris.

Commission paritaire en cours – Dépôt légal 2e trimestre 1992.

Imprimerie de Massy – Jean Didier

EDITO

J'ai deux mois et je m'éveille à la vie. Du bébé étriqué que vous avez découvert il y a deux mois, je suis devenu un beau (j'espère) et joufflu (vous allez le voir) nourrisson. Ce que je découvre autour de moi en commençant à ouvrir les yeux et en observant ma famille, les consoles Nintendo, m'émerveille complètement. A mon âge, j'ai de la chance : j'ai déjà fait un voyage au CES de Chicago et vous allez découvrir ce que j'y ai vu. Ca déménage ! Pour ne pas attendre deux mois avant de pouvoir vous parler à nouveau, on m'a donné un nouveau jouet qui s'appelle 3615 Konsol. Vous allez découvrir le mode d'emploi en page 29 et pouvoir gagner des cadeaux, découvrir des codes, dire aux infâmes ségamaniaques ce que vous pensez de leurs affreux joujous et aussi discuter avec moi (entre autres choses). Le top-score s'enrichit d'un nouveau partenaire et les cadeaux augmentent (page 31).
L'arrivée du CD-Rom me remplit d'excitation, d'autant plus que j'ai appris que les major-compagnies de cinéma ont décidé de s'en servir pour faire eux-mêmes des logiciels. Ca promet !
La liste des gagnants à nos concours du numéro 1 sera donnée dans le numéro 3, début septembre.
Mais avant de replonger à fond dans l'enfer du jeu, la dépendance des rayons cathodiques, et de redevenir accro de ta console, profite de l'été chaud ; farniente, baignade et drague à tout va. Tout ça n'est pas encore de mon âge et je retourne de ce pas éclabousser partout avec mon "joychet" dans le bain chaud qui m'attend.

BBB (Bébé Banzzaï)

CONCOURS ET PHOTO

La **célébrité**, si jeune encore, ton minois bronzé et hilare **affiché** sur les murs de France et de Navarre, les **filles en délire**, les pâmoisons, les autographes, les **regards jaloux** des copains ; voilà, ni plus ni moins, ce que te propose de vivre ton **magazine favori.**
Banzzaï publiera dans son numéro de septembre en **poster** les photos les plus méritantes que vous nous enverrez. **Définition immédiate de la photo méritante :** tu dois pour la réaliser réunir **le plus possible de lecteurs de Banzzaï** (le magazine géant tout court) et aussi, pour que ce soit plus facile, de **Supersonic** (le magazine géant des consoles SEGA) et faire une **photo d'eux** (le visage visible et rigolard de préférence) en train de lire chacun un magazine (en laissant la **couverture bien visible**). Les 10 photos comportant **le plus de banzzaïofanatiques et de supersonicomaniaques** seront publiées **en grand** dans le magazine. Vous devez nous les faire parvenir avant le 20 août à l'adresse suivante : **Concours photo Banzzaï 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris.**

IMPORTANT ! En accompagnant la photo par les **noms** et des **adresses** de **chacun** des participants écrits **très lisiblement** sur une **feuille blanche** et en indiquant en face de chaque nom **le pin's qu'il a choisi.** Cela pour que l'on puisse leur **envoyer directement un pin's** de Banzzaï ou de Supersonic **au choix.**

PS : Il y aura le **même concours** dans Supersonic pour les **goulus de gloire** ... et de pin's.

Même après l'avoir lu, ton Banzzaï te veux encore du bien. Garde-le de côté afin de pouvoir participer au challenge pin's avec tes copains.

SOMMAIRE

INDEX
ANNONCEURS

TESTS

Surtout ne rate pas le tout nouvô, tout bô, tout chô, 3615 Konsol pour tout savoir sur ta machine





"Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale...". 91 %JOYPAD



Demandez les jeux LUDI GAMES

Chez vos meilleurs revendeurs...

"C'est du grand art sur Gameboy, j'aime, j'aime, j'aime !". 92 %CONSOLES +



KICK OFF ™ (IMAGINEER)
DRAGON'S LAIR ™ (ELITE SYSTEMS)
JOE & MAC ™ (ELITE SYSTEMS)
TURRICAN ™ (ACCOLADE)
SUPER TURRICAN ™(IMAGINEER)
ELITE™ (IMAGINEER)
F15 ™ (MICROPROSE)
DR FRANKEN ™ (ELITE SYSTEMS)
DYNABLASTER™ (HUDSON SOFT)

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY ™, Nintendo® Entertainment System ™, the product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.





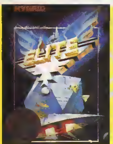
"Les situations sont réalistes et les règles du football sont respectées. Kick Off possède énormément d'options ce qui est génial" 91 %BANZZAI



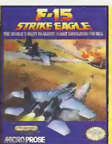
"Dragon's Lair possède des graphismes extraordinaires et vous fera passer de très bons moments" 93% CONSOLES +



Et bientôt, la rentrée de Ludi...



ELITE™: "Une magnifique saga inter-galactique signée IMAGINEER qui te fera explorer plusieurs galaxies à bord d'un Cobra MK III".



F15™: "Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains !"



Dr FRANKEN ™: "Tu dois aider Frankie à retrouver les morceaux de son amie Bitsy pour lui redonner vie."



DYNA BLASTER ™ : "C'est vraiment une super histoire, ce pauvre Bomberman blanc, complètement innocent et qui est jeté en prison. Vous pourrez jouer à trois. Complètement délirant !"



3615 LUDI GAMES

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE - BP 2 56200 LA GACILLY Tel : (16)99.08.90.88

CLUB LUDI GAMES

J'adhère au club *LUDI GAMES* pour un an. Je recevrai rapidement ma carte officielle de *LUDI PLAYER* et un pin's *LUDI GAMES*. Très régulièrement je recevrai la lettre confidentielle du Club, et tous les trois mais, *LUDI NEWS*™ un magazine plein d'astuces et d'infos exclusivement consacré à la selection *LUDI GAMES*™ pour consoles NINTENDO®.

Nom : ---------------- Prénom : ----------------
Date de naissance : ------/------/------ ☐ Fille ☐ Garçon
Adresse : ----------------
Ville : ---------------- Code postal : ----------------
Titre du jeu acheté : ----------------
J'ai une console :
☐ Nintendo® ☐ Game Boy™ ☐ Super Nintendo®

Je joins un chèque de 50 Francs à l'ordre de LUDI MEDIA
Signature : x8
(signature des parents pour les mineurs)

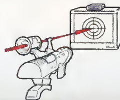
Bulletin à compléter et à renvoyer accompagné de ton règlement à :
LUDI MEDIA
CLUB LUDI GAMES 58 rue des Camélias
BP 20
94140 ALFORTVILLE

ACTUALITES SUPER NINTENDO

LE SUPER SCOPE



Raaahhh ! Toi qui a toujours révé de copier Rambo, de canarder à tout va, à l'aide d'un gros bazooka, une horde d'ennemis sauvages, tu pourras peut-être atteindre le "nirvana". Ca sera effectivement chose possible si Bandai importe en France le Super Scope.
Mais, et parce que tu es du genre hardi-petit et que tu ne t'en laisses pas compter, tu te demandes ce qu'est le Super Scope? Et bien c'est un énorme bazooka qui fonctionne sur ta Super Nintendo, et grâce auquel tu vas pouvoir jouer à des jeux d'un nouveau genre. Avec le packaging est livré une cartouche de 6 jeux. En fait, c'est 2 jeux divisés en trois autres jeux. Dans le premier tu va te faire une petite guéguerre en descendant des missiles, des avions et un tas d'autres trucs pas très gentils. Le deuxième te permettra de te creuser les méninges dans une copie de Tetris version Super Scope ou encore de Klax. Bien sûr, un tas d'autres jeux devraient être disponibles après le lancement de ce bazooka. Mais est-ce que ce machin est vraiment précis? On se souvient de pistolets pseudo-laser sur



d'autres consoles dont la précision laissait franchement à désirer.
Donc on remarque vite que notre Super Scope est vachement précis et peut même convenir aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers grâce à une lunette amovible.
En bref ce produit n'a l'air pas mal du tout à condition que de nombreux jeux sortent pour le nourrir. Pourvu que Bandai décide de le distribuer dans notre bô pays avant noel. Oui, pourvu !

LA PRO ACTION REPLAY

Tu le sais, tu as toujours eu l'âme du parfait tricheur. Allez ne ment pas, je suis sûr que l'on a qu'à fouiller dans tes poches pour découvrir des liasses d'antisèches. Quand tu joues aux poker, il ne faut pas s'étonner que tu lui plume son pognac à chaque fois. Mais cette culture de la triche, il y a un domaine dans lequel tu n'a jamais pu l'exposer . les jeux vidéos. Rien à faire, hormis quelques "cheat modes" par-ci, par là, impossible d'avoir de l'énergie infinie, des armes illimitées, un temps gelé et j'en passe. Et bien réjouis-toi, car ta Super Nitendo va désormais y passer. Je



m'explique ; grâce à l'interface magique, la Pro Action Replay (déjà disponible sur Megadrive), tu vas pouvoir chercher toi-même, des vies infinis, du temps infini, de l'énergie et tous les petits trucs du parfait tricheur !
Mais comment fonctionne cette petite bête miraculeuse? de demandes-tu. C'est très simple, tu enfiches ton jeu dans la Pro, tu mets la Pro dans ta Super Nes, et pouf, c'est magique ! Tu n'as pas tout capter ? Ok, Banzzai va jouer les professeurs et de décrire point par point ce qu'il faut faire avec n'importe quelle cartouche.
Nous allons prendre comme exemple Super Mario 4 que tu dois surement posséder (si tu ne le possédes pas, y a un truc qui cloche et à ta place, j'irais voir mon revendeur !). Alors, au hazard, on décide (surtout moi !) de chercher les vies infinies. Primo, tu commence à jouer (à ce moment tu as 5 vies). Tu fais Reset, tu accédes à un menu et là tu choisis "Start trainer". Maintenant tu a 6 options , tu choisis "Lives or other Number". Tu entres "5" comme valeur de départ. La Pro va cogiter quelques instants mais ne trouveras pas tout de suite les vies infinies. Tu choisis maintenant "Exit to parameters". Tu vas rejouer à Mario, mais cette fois-ci tu fais exprès de perdre une vie (il t'en reste 4, élémentaire mon cher Watson !). Tu nous refais un p'tit Reset, tu choisis "continue trainer", et tu entres comme valeur le chiffre "4" (ah bon ?). Aprés un court instant de cogitation, la machine te renvoie au menu principal; à ce moment, choisis "list possibilities". Tu vois deux codes possibles. Tu éteins la console, tu essaie un code...si il ne marche pas, c'est donc l'autre qui est bon ! Le bon code est donc 7E0DBE04.
Tu éteins ta console, tu la rallumes (pourquoi pas ?) puis tu insére le code. Pouf, Mario ne perd plus de vies. Génial isn't it ?
Mais attention; ce n'est pas tout. Tiens toi bien à ton siège... La Pro sert d'adaptateur pour tous les jeux japonnais et américains qui sortent en ce moment ! Pour réussir cette merveille il suffit d'enficher une cartouche officielle (allez, au hasard...Mario !) sur le port situé derrière la Pro, puis de mettre le jeu (allez, au hasard...Street Fighter 2 !) sur le port normal !
Le mega top pour 549 francs tout rond, ça t'intéresse ?

distributeur : Jessico

LES JEUX DE LA RENTREE

Imagine, tu as acheté ta Super Nintendo il y a maintenant quelques semaines, tu t'es éclaté comme un fou avec Super Mario World, tu as acheté une ou deux nouveautés (celle qui te plaisent vraiment), tu as joué des heures durant et maintenant tu grognes comme un ours en cage, tu t'énerves, tu en veux au monde entier, à la limite, l'esquice de l'ébauche du début du commencement de la pensée d'acheter une Megadrive en viendrait à effleurer ton esprit. En effet, depuis le lancement de la machine avec ses cinq jeux, plus rien, pas une seule nouveauté, nibe, que dalle, nada, nothing, le calme plat, le désert, plus de sons plus d'images, l'écran de ta Super Nintendo reste désespérement noir de nouveaux softs. Résultat, tu en veux un peu (oh, pas beaucoup mais tout de même !) à Super Mario et Nintendo. Mais n'aie crainte, cette pénurie de titres, c'est en fait le calme avant la tempête (40 titres annoncés avant noel), et en plus, ce délai va permettre à Nintendo de sortir en France des jeux d'aventure et des jeux de rôle complètement traduit en français et donc accessibles à tous.
Allez, c'est bien parce que on pense à toi et que deux mois à rester dans l'angoisse, c'est très long que Banzzai te dévoile en avant-premières quelques unes des nouveautés de la rentrée.
On commence par Final Fight, un jeu de baston géant, adapté du jeu d'arcade à la réalisation fantastique. Deux titres sont annoncés dans le domaine des jeux de tableaux, Addam's Family et Castlevania 4, encore une fois extrêmement bien réalisés et démontrant admirablement tout le potentiel de la Super Nintendo. Pour les exités du



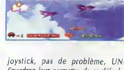








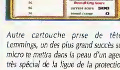




joystick, pas de problème, UN-Squadron leur permettra de se défouler tout à loisir alors que les plus cérébraux d'entre vous préféreront s'adonner à Sim City, une simulation de maire d'une ville.





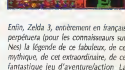


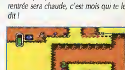
Autre cartouche prise de tête, Lemmings, un des plus grand succès sur micro te mettra dans la peau d'un agent très spécial de la ligue de la protection des petits rongeurs en detresse puisqu'il s'agit de sauver ces toutes petites bêtes à poils durs de la mort certaine.

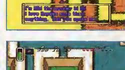




Enfin, Zelda 3, entièrement en français perpétuera (pour les connaisseurs sur Nes) la légende de ce fabuleux, de ce mythique, de cet extraordinaire, de ce fantastique jeu d'aventure/action. La rentrée sera chaude, c'est mois qui te le dit !







NEWS — CES de CHICAGO — NEWS

Des tonnes de nouveautés

Si tu aimes les jeux, il y une chose que tu dois impérativement connaître : la tenue, deux fois par an, d'un salon électronique dénommé le CES (Consumer Electronic Show) aux Etats-Unis regroupant toutes, eh oui absolument toutes, les productions à venir des divers éditeurs. Un véritable paradis pour les joueurs !

Si au mois de janvier, cette grande messe se déroule à Las Vegas, le CES d'été est basé à Chicago et une fois encore, cette manifestation a tenu toutes ses promesses avec des nouveautés en tout genre que nous pouvions découvrir à chaque coin de stand. Tu vas donc pouvoir découvrir en avant-première tous les prochains jeux de la rentrée et des mois suivants. Te rends-tu bien compte que tu es un vrai petit veinard ? Attention cependant, si la grande majorité des jeux présentés sortiront un jour en France (les délais pouvant être parfois assez longs), certains resteront à jamais confinés au territoire des Etats-Unis ou du Japon. Prudence, donc !

Alors, attache ta ceinture, cale toi bien dans ton fauteuil, vérifie que tu as bien ton verre de soda à proximité... voilà, tu es bien installé, les doigts de pieds en éventail... ok ! C'est parti pour le grand frisson !

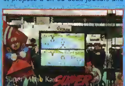
Nintendo

A tout Seigneur tout honneur, commençons par Nintendo qui présentait deux nouvelles cartouches basées sur le personnage Mario. La première, Mario Paint & Mouse est un programme de



dessin et d'animation utilisant une souris, tout nouveau périphérique pour la Super Nintendo permettant à tous de s'initier à l'art pictural. De plus, il est possible de créer de la musique et de synchroniser les mélodies avec des animations. Excellent !

La seconde s'appelle Super Mario Kart et propose à un ou deux joueurs une



course d'ATC (engin motorisé à trois roues) à la F-Zero. Et c'est bien là la grande nouveauté de ce jeu, la possibilité de s'éclater à deux sur le même écran. Inutile de préciser que tous les personnages habituels du monde de Super Mario sont présents. A essayer impérativement !

Le sport était également aux premières loges avec un jeu de football américain, Super Play Action Football, vu d'avion et de trois-quart. Cette simulation semble complète et offrir une bonne jouabilité. Enfin, Special Tee Shot n'est pas à proprement parlé une simulation mais bien un jeu de golf complètement délirant





utilisant les capacités techniques de la Super Nintendo et même plus puisque la cartouche intégrerait un "chip" spécial gérant tous les effets visuels du jeu.

Acclaim

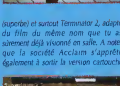
Le géant Acclaim présentait une floppée de jeux parmi lesquels de nombreuses licences prestigieuses. Sur Super Nintendo étaient annoncés à grand renfort de promotion George Foreman's KO Boxing, un jeu de boxe en 3D, avec tenez-vous bien, George Foreman en personne sur le stand qui sacrifiait de bon cœur à la traditionnelle séance d'autographes ; toujours dans le domaine sportif, NBA All Star Challenge avec des graphismes digitalisés et un jeu en 3D, Roger Clemen's MVP Baseball, une simulation de base-ball tout aussi sympa, Super High Impact, un jeu de football américain et WWF Super Wrestlemania complètaient la liste. Mais les jeux de tableaux n'étaient en reste avec Krusty Super Fun House, un jeu de



tableau complètement délirant basé sur les Simpson comptant près de 60 niveaux, Bart's Nightmare, autre jeu du même genre avec une réalisation pratiquement identique au dessin animé

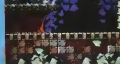






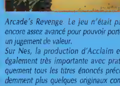
(superbe) et surtout Terminator 2, adapté du film du même nom que tu as sûrement déjà visionné en salle. A noter que la société Acclaim s'apprête également à sortir la version cartouche





de la borne d'arcade Terminator prévue pour fonctionner avec le Superscope, périphérique de la Super Nintendo (une sorte de pistolet-bazooka dont on te parles plus en détail quelque part dans ce numéro). Enfin, quelques uns des plus populaires héros de bande dessinées américaines qui ont peut-être bercé ton enfance vont s'animer à l'écran avec Amazing Spiderman & Uncanny X-Men





Arcade's Revenge. Le jeu n'était pas encore assez avancé pour pouvoir porter un jugement de valeur.

Sur Nes, la production d'Acclaim est également très importante avec pratiquement tous les titres énoncés précédemment plus quelques originaux comme Ferrari Grand Prix Challenge, un jeu de course et The Incredible Crash Dummies, cartouche mettant en scène deux cascadeurs casse-cou.

Sur Game Boy, même remarque, tous les softs prévus sur Super Nintendo sont annoncés si ce n'est l'adaptation d'Alien 3, issu du film tout juste sorti aux Etas-Unis

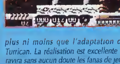
Accolade

La société Accolade présentait quatre titres pour la gamme Nintendo. Le premier se nomme Universal Soldier sur Super Nintendo et même s'il s'agit d'un titre de film de combat, le jeu n'est ni

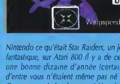




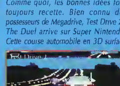




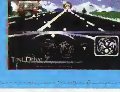
plus ni moins que l'adaptation de Turrican. La réalisation est excellente et ravira sans aucun doute les fanas de jeux de tableaux. Second jeu annoncé sur Super Nintendo, Warpspeed un jeu de combat spatial utilisant les capacités d'animation de la Super Nintendo. En résumé, Warpspeed est à la Super



Nintendo ce qu'était Star Raiders, un jeu fantastique, sur Atari 800 il y a de cela une bonne dizaine d'année (certains d'entre vous n'étaient même pas né !). Comme quoi, les bonnes idées font toujours recette. Bien connu des possesseurs de Megadrive, Test Drive 2 : The Duel arrive sur Super Nintendo. Cette course automobile en 3D surface







pleine te propose de ralier un point A à un point B en un minimum de temps. A toi d'éviter les autres voitures, les sorties de route et les voitures de police qui ne manqueront pas de te pourchasser pour peu que tu ais affolé le compteur de leur radar.



Sur Game Boy, on pouvait découvrir Starhawk, un shoot'em up à l'action trépidante et à la réalisation exemplaire. De même, Universal Soldier est en cours d'adaptation sur Game Boy.



Activision

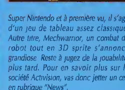
Le stand Activision était l'un des plus intéressants car marquait en quelque sorte la renaissance du label. En effet, après avoir créée en 79 et dominer de la tête et des épaules le marché du jeu vidéo, Activision a connu de graves problèmes financiers dont elle se sort seulement maintenant.

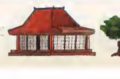
C'est aussi la période où elle émerge sur le marché des consoles, délaissant le secteur micro-informatique. Alien vs Predator sera leur prochain titre sur





Super Nintendo et à première vu, il s'agit d'un jeu de tableau assez classique. Autre titre, Mechwarrior, un combat de robot tout en 3D sprite s'annonce grandiose. Reste à jugez de la jouabilité, plus tard. Pour en savoir plus sur la société Activision, vas donc jeter un œil en rubrique "News".







American Sammy Corporation

Chez American Sammy Corporation, la grosse nouveautés se présentait sous la forme d'une souris destinée à la Super Nintendo. Ce périphérique ouvre de nouveaux horizons aux programmeurs de jeux de rôle sur consoles, égalant ainsi l'interactivité des mêmes jeux sur micros Développée initialement pour Might & Magic 2 et 3, cette souris est destinée à fonctionner bien sûr avec bon nombre d'autres programmes (Dungeon Master par exemple). Autre nouveauté, Battle Blaze sur Super Nintendo, un jeu de combat pouvant se jouer seul ou à deux. Réalisation superbe, maniement aisé, si tu es du genre bagareur, tu vas adorer !
Sur Game Boy, un seul titre prévu, Ninja Taro, un jeu d'aventure action se déroulant dans la période du japon [illegible]





Atlus

Atlus présentait deux jeux sur Super Nintendo et deux sur Nes. Pour la 8 bits, Wacky Races adapté d'un dessin animé d'Hanna Barbera et Widget, un jeu de tableau tout à fait classique et très sympa.







Sur la 16 bits, les deux titres se nomment Metal Jack, un jeu de combat dans lequel le joueur peut incarner trois personnages différents (des robots) ayant chacun des caractéristiques propres et Blazeon, un shoot'em up comptant cinq stages.

Bullet Proof Software

Chez Bullet Proof Software, on pouvait retrouver Faceball 2000, le fameux Pacman en 3D qui fit la renomée de la société, présenté tour à tour sur toutes les consoles Nintendo au fil des CES. D'une réalisation simple, Faceball 2000 à le mérite de captiver littéralement le joueur. Une nouveauté cependant, Hermetica, un jeu de réflexion assez prise de tête



Capcom

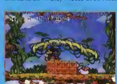
Le stand Capcom est toujours l'un des plus courru du salon, encore plus cette année avec la présentation de Street Fighter 2 (photos) adapté de l'arcade (superbe !), le jeu que pratiquement tous les possesseurs de Super Nintendo attendent Pour l'histoire, apprend que Capcom à fait dupliquer 2 millions de cartouches alors que les commandes des revendeurs s'élèvent déjà à près de 3 millions Le phénomène Street Fighter 2 est tel que Capcom a développé spécialement un joypad rassemblant tous les boutons de la borne d'arcade afin de ne pas dépayser les habitués. Délirant et efficace !







Mais la véritable surprise, ce fut The Mystical Quest (photos) narrant les avantures de Mickey Mouse et de Pluto

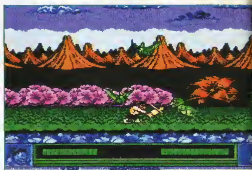


Joe & Mac : Caveman Ninja

Jœ à filles et Mac à dames

EDITEUR : Elite – MACHINE : Nes

Il y a bien des millions d'années vivaient en paix 2 hommes préhistoriques répondant aux noms évocateurs de Jœ et Mac. Mais un beau jour toutes les filles de leur village furent enlevées Alors, des flots de testostérone se déversent dans le sang de Jœ qui part aussitôt à leur recherche. Tu sais, cette hormone mâle qui fait de délicieux chatouillis quand tu reluques les gambettes des copines qui se découvrent au printemps. Un scénario vieux comme le monde, c'est le cas de le dire, un classique des jeux de plateformes mais qui pourrait bien faire une nouvelle fois recette grâce à "Jœ and Mac".



Au premier monde avec la première arme (la hache) et les premiers ennemis (dinosaures et volatiles) : facile

Un coup d'œil sur ton monde

Jœ évolue dans des lieux primitifs, qui regorgent de barbares sauvages et rusés. "Jœ and Mac" est constitué de 5 niveaux divisés en 2 parties.

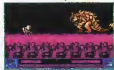


Eh non, ce n'est pas encore le boss de fin du niveau 1 !



Contrairement aux apparences, le danger vient du ciel.

Le brave Jœ lutte à travers chaque contrée pour délivrer l'une de ses fiancées. Quelle santé !
Il doit affronter des monstres préhistoriques dont la laideur n'a d'égale que leur férocité et leur goût du sang.
En chemin, Jœ (alias toi-même) ramasse des armes préhistoriques aussi rudimentaires que nécessaires comme la hache, les silex ou le feu qui feront fuir tes ennemis.



Un boss de fin de niveau : la peur se lit sur ton visage !

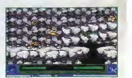
La technique

Du point de vue technique, "Jœ and Mac" possède un très bon graphisme et tu pourras voir de superbes scrolling différentiels. Côté son, "J. & M." propose de bonnes musiques qui te mettront bien dans l'ambiance du jeu avec, par moments, quelques digits vocales et des animations Le seul reproche que je pourrai faire concerne la jouabilité. En effet, après avoir appuyé sur le bouton pour lancer tes armes, tu devras attendre au moins une demi-seconde pour que celles-ci partent ; ce qui laissera tout le temps nécessaire à tes ennemis pour te rosser de coups ou t'avaler tout cru. Il est également bien dommage de ne pas pouvoir jouer à 2 simultanément mais seulement l'un après l'autre. Jœ and Mac est quand même un excellent jeu de tableau sur Nes, et devrait en séduire plus d'un.



Comment atteindre les rondins de bois sans y passer ?





Jolis graphismes et nombreux dangers au troisième niveau.





En plus des ennemis, tu dois faire attention aux pierres qui dégringolent de la falaise et sauter au bon moment.



Graphisme :	87%
Animation :	80%
Son :	77%
Jouabilité :	73%
Durée de vie :	80%
Intérêt :	90%



CRACKOUT
Fantasbrique !

EDITEUR : Palcom – MACHINE : Nes

Sous le nom de Crack-Out ne se cache pas une initiation aux paradis hallicunatoires qui vous rendent un instant "in" et le reste de la vie "out", mais un superbe "remake" d'Arkanoid, jeu illustrissime il y quelques années dans les salles d'arcade.

Quoi de neuf ?

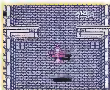
Le principe reste le même, et tu dois déplacer une raquette de la gauche vers la droite et vice-versa pour renvoyer inlassablement une petite boule et l'empêcher de sortir de l'écran. Avec cette boule il faut alors détruire les blocs de différentes couleurs ainsi que les



monstres de fin de niveaux. Mais par rapport à Arkanoid, Crack-Out offre plusieurs améliorations qui rendent le jeu encore plus attrayant. Plus grande diversité d'ennemis dans ce jeu composé de 4 zones réparties en plusieurs niveaux. Aussi très souvent apparaitra un gros dinosaure qui te feras obstacle et que tu détruiras le plus facilement du monde. Pour t'aider à passer plus facilement les nombreux niveaux du jeu, tu peux acquérir des bonus très utiles : le traditionnel bonus qui te donnera

En plus de ta boule habituelle, tu peux également obtenir une boule supplémentaire pour accélérer le mouvement.

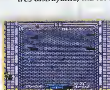
une vie supplémentaire ; celui qui te permettra de lancer plusieurs boules à la fois ou un missile que tu feras exploser à distance en appuyant sur le bouton A.
Un autre agrandit ta raquette et te rend forcément plus adroit. Mais il faudra être vigilant car tes ennemis feront tout pour dévier la trajectoire de la boule et donc de te faire perdre.



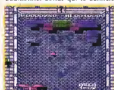
Scénette d'inter-niveaux très distrayante, ma foi !

Mais encore ?

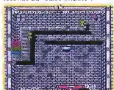
Ce qui rend le jeu encore meilleur, c'est le système de "password" qui te permet de commencer le jeu au niveau souhaité. Jouabilité exemplaire de la raquette et graphisme superbe ajoutent encore au plaisir que l'on a de retrouver un principe de jeu qui a fait ses preuves. L'excitation est toujours là et les "plus" de Crack-Out ajoutent de nouvelles lettres de noblesse à l'histoire déjà féconde du "casse-briques".



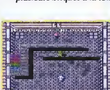
Une boule bleue pour aligner plusieurs briques à la fois.



Le bonus "missile" pour exploser les briques.

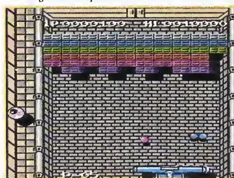


La capsule bleu pour agrandir ta raquette.



Le bonus "parachute" pour ralentir la vitesse de la boule.

Graphisme :	61%
Animation :	85%
Son :	78%
Jouabilité :	88%
Durée de vie :	79%
Intérêt :	87%



L'œil, situé à gauche, pourrait bien te causer quelques soucis en déviant sciemment ta boule.

NEWS

sur Super Nintendo. Autant te mettre au parfum tout de suite, The Mystical Quest sera lors de sa sortie, à n'en pas douter, un énorme hit sur Super Nintendo. La réalisation du jeu est époustouflante avec des graphismes encore inconnus sur consoles. Quant à la jouabilité, on peut faire confiance à Capcom, n'est ce pas ? Toujours dans le domaine des jeux de tableaux, Super Buster Brothers est encore une fois adapté du jeu d'arcade et promet beaucoup.
Les simulations de football américain est décidément un art dans lequel beaucoup de sociétés s'aventurent, Capcom



en tete. Manifestement, s'il devait y avoir un classement, Capcom MVP Football ne serait pas le dernier ! Avec des graphismes digitalisés et un nombre d'options conséquent, la league américaine cautionne carément le jeu.
De nombreuses nouveautés étaient également visibles sur Nes telles Darkwing Duck, Gargoyle's Quest 2 ou Tale Spin.

Culture Brain

Culture Brain comme son nom ne l'indique pas donne plutôt dans les jeux de castagnes, suivant en cela le chemin tracé par Capcom et présentant Golden Fighter. Les sprites sont plus gros que ceux de Street Fighter 2 et les techniques de combat encore plus délirantes. Un jeu très attendu en tout cas.



Super Ninja Boy est un jeu mixant des scènes d'action et des phases de jeu de rôle. Encore une fois la réalisation est excellente et ce serait une bonne idée qu'il sorte en France !



Data East

Adapté du jeu de plateau, Shadowrun chez Data East pour Super Nintendo plongera le joueur au 21ème siècle (en 2050 pour être précis) dans une amérique du nord hyper violente à la





recherche de multiples réponses sur le monde qui l'entoure et les origines de la vie. La cartouche de 8 Mbits autorisera des sauvegardes des six niveaux de jeu. L'action se déroule dans un mode en 3D isométrique et la réalisation sans être exceptionnelle restitue parfaitement l'ambiance du jeu.



Ultrabots, toujours sur Super Nintendo te propose un challenge de taille : défendre la terre des envahisseurs et détruire toutes leurs unités. Ils se déplacent tous à bord de robots puissamment armés et ta seule chance sera d'user de toute ta ruse et de tout ton sens tactique pour les surprendre. Le facteur temps est géré et les affrontements pourront intervenir de jour comme de nuit. Avec une réalisation en ray-tracing et de bonnes options, Ultrabots se veut un wargame/action (le premier du genre) très complet. Et ce n'est pas nous qui allons écrire le contraire.

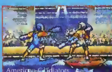
Electro Brain

Chez Electro Brain, on pouvait admirer deux logiciels d'origine française, Best Of The Best Karate et Metal Master, puisque déjà édités sur micro respectivement par Loriciel (sous le nom de Panza Kick Boxing) et Infograme. Les versions Super Nintendo de ces jeux semblent être tout a fait à la hauteur de la machine. Plus de détails rapidement.

Gametek

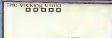
Gametek ou comment profiter d'un phénomène télévisé ? En effet, cette société est spécialisée dans les adaptations de jeux télés dont le succès ne décroît pas aux Etats-Unis, ces mêmes jeux sévissant également en France, honte à nous ! Je veux bien sûr parler de La Roue De La Fortune (Wheel Of Fortune), Jeopardy et American





Gladiator. D'accord, les jeux sont pas mal réalisés mais bon .. il suffit déjà amplement de les subir à la télé pour ne pas encore les retrouver sur notre console préférée, je suppose que vous êtes tous de mon avis... ? Je le savais, alors on passe avec joie au dernier titre présenté, carrément géant celui là. The Humans adapté du jeu micro du même nom Ressemblant fortement à Lemmings, ce jeu de réflexe/réflexion en passionnera plus d'un

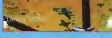


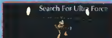

A noter aussi l'adaptation de The Humans sur Game Boy de même pour Prophecy : The Vicking Child dont les premières images promettent beaucoup.

Electronic Arts

Electronic Arts après avoir concentré l'essentiel de ses efforts sur Megadrive commence à reluquer sérieusement vers la Super Nintendo et son marché De nombreux titres étaient donc annoncés parmi lesquels Desert Strike proposant au joueur une campagne militaire à

bord d'un hélicoptère quelque part dans le golf La réalisation est strictement identique à la version Megadrive Rampart, un jeu de stratégie adapté de l'arcade, garde tout son intérêt même si les graphismes auraient pu faire un

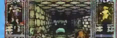


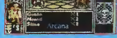
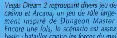

effort Les jeux de plate-formes ne sont pas oubliés avec Search For Ultra Force dans lequel le joueur dirige un petit personnage bio-mecanique à la recherche des divers éléments de son corps. Très drôle, Search For Ultre Force devrait bien marcher lors de sa sortie. Enfin, pour compléter la gamme, Electronic Arts présentait trois jeux de sport : NHLPA Hockey qui comme son nom l'indique traite de Hockey sur glace, John Madden Football 93 pour le foot américain, Bulls vs Lackers, gros succès sur Megadrive, pour le basket ball et PGA Tour Golf en ce qui concerne... le golf.

Hal America

Hal America présentait quatre titres, un seul sur Nes et les trois autres sur Super Nintendo. Sur Nes, il s'agit de la suite des aventures de Lolo, troisième du nom, un jeu de réflexion toujours aussi génial Sur Super Nintendo, en plus de NCAA Basketball, une simulation de baskett-ball en 3D sprite, on découvrait



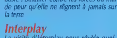
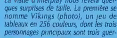


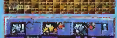



Vegas Dream 2 regroupant divers jeu de casino et Arcana, un jeu de rôle largement inspiré de Dungeon Master Encore une fois, le scénario est assez basic : batailler contre les forces du mal de peur qu'elle ne règnent à jamais sur la terre

Interplay

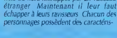
La visite d'Interplay nous révèla quelques surprises de taille. La première se nomme Vikings (photo), un jeu de tableaux en 256 couleurs, dont les trois personnages principaux sont trois guer-



riers du nord kidnappés par un vaisseau étranger Maintenant il leur faut échapper à leurs ravisseurs Chacun des personnages possèdent des caractéris-





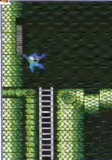

MEGA MAN 3

Ne rate pas, dans 3 ans, Méga Man 36 !



EDITEUR : Capcom – MACHINE : Nes

Scénario habituel; l'infâme docteur Willy et ses infects robots sont de retour pour conquérir le monde. Et dans ce cas, un seul sauveur possible : Mega Man. Ce scénario, désormais classique va te donner le plaisir de jouer à un jeu, mi plate-forme, mi shoot'em up, carrément fabuleux. Aprés le 1, après le 2 : le retour, voici maintenant ... le 3 : le retour du fils de la revanche ! Aux USA, ils ont déjà le 4 : le choc, et au Japon le 5 : la vengeance.

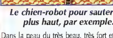
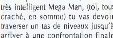
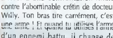
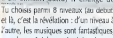
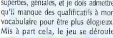


Pour défaire les boss de fin de niveau, il faut très souvent utiliser les armes des boss précedents. Ingénieux, non ?




Le chien-robot pour sauter plus haut, par exemple.

Dans la peau du très beau, très fort et très intelligent Mega Man, (toi, tout craché, en somme) tu vas devoir traverser un tas de niveaux jusqu'à arriver à une confrontation finale contre l'abominable crétin de docteur Willy. Ton bras tire carrément, c'est une arme ! Et quand tu utilises l'arme d'un ennemi battu, il change de Tu choisis parmi 8 niveaux (au début) et là, c'est la révélation : d'un niveau à l'autre, les musiques sont fantastiques, superbes, géniales, et je dois admettre qu'il manque des qualificatifs à mon vocabulaire pour être plus élogieux. Mis à part cela, le jeu se déroule

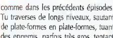
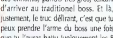
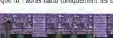










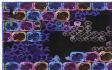
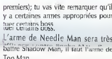

Chaque monstre requière une tactique particulière. A toi de découvrir leur point faible et de l'exploiter !

comme dans les précédents épisodes. Tu traverses de longs niveaux, sautant de plate-formes en plate-formes, tuant des ennemis, parfois très gros, tentant d'arriver au traditionel boss. Et là, justement, le truc délirant, c'est que tu peux prendre l'arme du boss une fois que tu l'auras battu (uniquement les 8





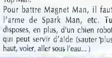



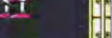
Des bonus cachés et un monde immense, un Must !

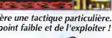
premiers); tu vas vite remarquer qu'il y a certaines armes appropriées pour tuer certains boss.

L'arme de Needle Man sera très battre Shadow Man, il faut l'arme de Top Man.

Pour battre Magnet Man, il faut l'arme de Spark Man, etc. Tu disposes, en plus, d'un chien robot qui peut servir d'aide (sauter plus haut, voler, aller sous l'eau...)









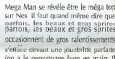
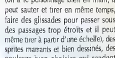
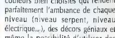
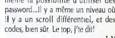





Les graphismes de Mega Man 3 tirent le maximum de la machine.

Mega Man se révèle être le méga top sur Nes Il faut quand même dire que parfois, les beaux et gros sprites occasionnent de gros ralentissements s'efface devant une jouabilité parfaite (on a le personnage bien en main, il peut sauter et tirer en même temps, faire des glissades pour passer sous des passages trop étroits et il peut même tirer à partir d'une échelle), des sprites marrants et bien dessinés, des couleurs bien choisies qui rendent parfaitement l'ambiance de chaque niveau (niveau serpent, niveau électrique...), des décors géniaux et même la possibilité d'utiliser des password...Il y a même un niveau où il y a un scroll différentiel, et des codes, bien sûr. Le top, j'te dit!

L.V











Graphisme :	89%
Animation :	90%
Son :	87%
Jouabilité :	91%
Durée de vie	90%
Intérêt :	92%

7 JOURS SUR 7
24 H SUR 24



C'EST TA RADIO !

FREQUENCES : PARIS 97 FM – **LYON** 89,3 FM – **DIJON** 97,1 FM – **TOULON** 103,3 FM
TROYES 106,4 FM – **GAP** 90,9 FM – **BRIANCON** 88,3 FM – **POITIERS** 101,1 FM
TOURS 94,1 FM – **ORLEANS** 92,9 FM – **LE HAVRE** 93,7 FM – **ROUEN** 98,3 FM
EVREUX 95,3 FM – **LE MANS** 90,5 FM – **SAINT-ETIENNE** 106,5 FM – **VALENCE** 106,4 FM
CARCASSONNE 106,7 FM – **NARBONNE** 93,4 FM – **BASTIA** 97,9 FM

PROCHAINEMENT : SUPERLOUSTIC A BREST 89,9 FM – NANTES 106,2 FM – RENNES 106,8 FM – REIMS 103,8 FM
BORDEAUX 106,8 FM – LA ROCHELLE 106,6 FM – ROYAN 99 FM – MONT-DE-MARSAN 94,1 FM

CONTACTS : (16-1) 48 97 34 56 – 3615 CODE LOUSTIC – 36 65 47 47 (3 F 65 L'APPEL)



tiques propres à sortir le groupe des situations les plus délicates. Il suffit de le savoir ! Le second se dénomme Claymates, un autre jeu de tableaux dans





lequel le fils du professeur Putty, j'ai nommé Clayton part à la recherche de son pére. Les dangers et les obstacles étant très nombreux, Clayton à la possbilite de se changer en diverses créatures tel un chat, une souris. . pour parer à tout imprévu. Encore une fois, la réalisation du jeu est superbe avec une très bonne jouabilité. Le dernier de la liste est bien connu de ce côté de l'Atlantique puisqu'il s'agit de l'adaptation d'Another World sur Super Nintendo sous le nom Out Of This World.

IGS

Un seul titre chez IGS mais quel titre, Shadow Of The Beast, l'un des jeux micros les plus connus qui fit la renommée de la société Psygnosis adapté de la version Amiga Le résultat sur Super Nintendo sans être aussi spectaculaire que

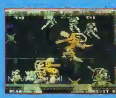




sur Amiga est tout simplement grandiose avec une jouabilité à toute épreuve et une action beaucoup plus riche. En effet, de nombreuses nouveautés ont été intégré apportant un nouvel intérêt au jeu.

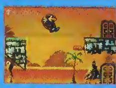
Irem

Irem, après avoir développé Super R-Type sur Super Nintendo, nous propose maintenant deux nouveaux titres : Gunforce et Dinosaurs Le premier est un pur jeu d'arcade comme on les aime Se jouant seul ou à deux, il s'agit d'une histoire de guerriers du futur armé jusqu'aux dents combattant contre des ennemis encore plus armés Un seul but,





survivre ! Le second logiciel, Dinosaurs, est beaucoup plus pacifiste (quoique !) et met en scène un bébé dinosaure au prise avec les réalités de la vie au temps de la préhistoire. D'une qualité somptueuse avec des scènes utilisant le mode 7 de la Super Nintendo (zoom et rotation), ce jeu fera date lors de sa sortie





Konami

Avec Capcom, l'autre passage obligé du salon, c'est le stand Konami, société habituée elle aussi aux plus grand hit sur Super Nintendo. Et pourtant, pas grand chose à se mettre sous la dent hormis Teenage Mutant Ninja Turtles 4





et Batman, un jeu d'arcade du plus bel effet. Deux exceptions pourtant avec Cybernator, un jeu de combat extrêmement bien réalisé à la jouabilité

Suite page 26

HIGH SPEED



Tu flippes, toi ?

EDITEUR :Tradewest – MACHINE : Nes

Ce jeu de flipper est l'adaptation du vrai flipper High Speed. Fait de graphismes relativement fins, on arrive à tout bien distinguer. Les couleurs sont bien choisies dans un contraste rouge bleu. La bille se déplace bien. Les rares choses qui bougent ne sont pas ralenties, ce qui est tout à fait normal. Il y a un vague fond musical et la partie est parfois entrecoupée de voix digitalisées incompréhensibles. Les bruitages sont classiques : normal pour un flipper ! Flip droit, flip gauche répondent parfaitement; on peut aussi secouer le flipper, mais attention au grand méchant Tilt.

Les plus de ce jeu ?

Le jeu est bien réalisé ce qui est indispensable pour ce type du jeu. Il est



très amusant car il propose de nombreux bonus, rampes, etc. Ainsi que des bonus stages. Trucs et astuces : Attraper 3 coffres = accès à un bonus stage – Attraper 3 hélicos = accès à un bonus stage. Jeux à plusieurs : on peut jouer à 4, chacun son tour. Les originalités : le flipper se présente en hauteur, donc il y a un scrolling pour le parcourir. Malgré cela, les 2 flips du bas restent toujours visibles à l'écran, ce qui est fort utile et du jamais vu auparavant.



Une constante dans Highspeed, les deux flips toujours visibles.

Et ces bonus stages ?

Il y a 2 bonus stages très originaux. Le premier est une course de voiture. En frappant la balle sur la voiture du joueur, elle accélère. Si on frappe une voiture adverse, elle dérape.. Le second est inspiré du jeu de Pachincko, c'est à dire qu'il faut réussir à placer quatre boules dans des niches prévues à cet effet. Rentabilisé en cent parties par rapport à l'investissement en salles, High speed est un très bon choix pour qui aime les flippers, car il t'en faudra plus pour t'en lasser.

Graphisme :	67%
Animation :	81%
Son :	69%
Jouabilité :	79%
Durée de vie :	86%
Intérêt :	82%

CORVETTE ZR-1



Direction, la casse !

EDITEUR : MB – MACHINE : Nes

Tu as sûrement du remarquer que les jeux de bagnoles se faisaient rares sur ta console chérie. Heureusement, MB est là et la rareté s'en va ! Voici Corvette Challenge.

Alors, ton objectif ?

Dans ce jeu, tu devras participer à une course "un contre un" à travers les Etats-Unis, à bord d'une corvette ZR-1. Premier choc à l'allumage... de la console : la musique excellente faite avec des sons assez étonnants ; esbrouffe totale, car un bruitage déglingo-casserole est rugi par les bagnoles. Au début, si tu joues tout seul, tu inscris ton nom puis tu choisis un adversaire parmi 8 tronches comico-grotesques ! La course commence. . Le départ est en vue latérale, mais le reste du jeu est pratiquement entièrement



Le leader à droit à une bonne vision de la route alors que le deuxième...

vu de derrière ; les dépassements entre les deux protagonistes sont, quant à eux, vu de dessus, ce qui est une petite originalité. On peut ramasser du fuel sur les bords de la route Au début, tu vas bien te prendre la tête pour réussir à contrôler ta caisse, surtout pour les changements de vitesse, mais tu réussiras à t'y habituer. Pendant la course, aucun décor ne parsèmera la route, sauf un vague fond à l'horizon. L'effet de vitesse est bien rendu, mais avec le peu de choses qu'il y a à animer, c'est bien normal !

Au final, tu dis quoi ?

En fait le jeu est amusant au début, mais perd très vite de son intérêt au cours des parties. La seule option intéressante est le fait de pouvoir jouer à 2 en même temps, mais même là, l'intérêt reste limité... Dans cette option, on voit les deux voitures sur l'écran et celle qui est en tête bénéficie d'une plus grande portion d'écran. De deux choses l'une : ou les jeux de voiture sont difficiles à faire sur NES ou les programmeurs de ce jeu l'ont réalisé en dilettantes. MB est là et la rareté ne s'en va finalement pas. Pourtant un super jeu de bagnoles sur la NES et c'est les Bahamas assurées. Amateurs de dolce vita, la fortune est là !



Les dépassements sont toujours vus de haut !

Graphisme :	67%
Animation :	70%
Son :	41%
Jouabilité :	57%
Durée de vie :	53%
Intérêt :	55%

FOUR PLAYERS TENNIS

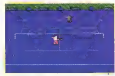
2/0, 40/15 et abandon

EDITEUR : Asmik Corporation – MACHINE : Nes

Voilà un titre, pourvu qu'on bredouille quelques mots d'anglais, qui a déjà le mérite d'annoncer la couleur. Aurait-il d'autres mérites, me demandez-vous aussitôt ? Les vacances sont là, je me sens d'humeur badine et j'évacue illico le suspense ! Point d'autres mérites.

M'enfin, mourquoi ?

Les programmeurs ont tout simplement négligé la réalisation technique. Elle est baclée et rend le jeu difficile : le rendu des joueurs et du terrain est assez pauvre ; le jeu est terne. Les joueurs changent de direction bien après que tu leur en aies donné l'ordre. On dirait que le cerveau de la NES est sous l'emprise de l'alcool. Ils réagissent trop lentement, ce qui te fait rater la plupart des balles. On est vraiment loin de "Super Jimmy". Le bruitage de la balle est très peu réaliste malgré les bonnes "digits" annonçant le score.



La volée : un des coups les plus difficile avec ce jeu.



Même le jeu en double ne réhausse pas le qualité du soft.

Pour terminer le massacre, il faut savoir qu'on ne peut pas réellement diriger la balle, celle-ci partant à droite ou à gauche plutôt en fonction de la position de ton joueur, ce qui n'est pas vraiment réaliste. Tous ces défauts font que le jeu est parfois difficile à maîtriser et annonce une lassitude rapide et garantie.

A part le jeu ?

Je te parle des options quand même : évidemment tu participes aux plus grands tournois de l'année : Wimbledon, l'US Open, l'Open d'Australie et, bien sûr, Roland Garros. Tu as le choix entre 4 joueurs. Deux ont leurs propres caractéristiques, quand aux deux autres, ce sera à toi de les déterminer. Tu as le choix entre de nombreux coups, tels le revers, le smash, le coup droit... ainsi que d'autres coups spéciaux en appuyant sur A et B : le lob miracle, la spirale miracle, ou la vitesse miracle, etc. Durant le match, en appuyant sur Select, tu peux demander des conseils à un autre joueur ce qui te sera fort utile. Etaler toutes les options du jeu ou s'attarder sur tel ou tel point du logiciel ne l'améliorera pas le moins du monde. Le jeu, lui, n'a rien de miraculeux ! Après le foot du dernier numéro, le tennis, lui aussi, est moyennement moyen. Les programmeurs, quartier libre, quand vous voulez !



D.T

Graphisme :	58%
Animation :	47%
Son :	55%
Jouabilité :	52%
Durée de vie	45%
Intérêt :	56%

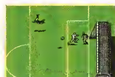
KONAMI HYPER SOCCER

Les NES s'en FOOT

EDITEUR : Konami – MACHINE : Nes



Toi, mon garçon, toujours tu chériras le foot ! Et c'est bien ce que semblent penser les éditeurs de tous poils qui s'ingénient à proposer des jeux de football et s'échinent à les faire les meilleurs possibles. Avant de frapper



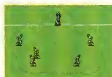
Reprise de volée à bout portant, le but n'est pas loin.

la première balle, il convient de passer par un tableau d'options bien fourni et de choisir le fond musical du match par exemple. Après avoir choisi ton équipe parmi celles de 24 pays, tu vas pouvoir choisir ta formation d'équipe et répartir des points dans différents paramètres tels que la vitesse, la défense...

Alors, on joue ?

Maintenant, le match commence et quelques anomalies nous tacklent direct à la figure. Il est dommage qu'aucune information ne soit affichée sur l'écran, ni le score, ni le temps. Il est assez curieux que les couleurs ne soient pas très jolies ; cela ne paraissait pas très difficile, à priori, à réaliser.

L'animation, enfin, est BIZARRE ! Je m'explique : quand les joueurs descendent sur la largeur du terrain, ils ont la même position que lorsqu'ils avançent ; il en est de même pour les tackles ; le résultat esthétique est décevant ! Un peu comme si les graphismes étaient issus de représentations égyptiennes.



Le placement est capital lors d'une remise en touche.

Conclusion

Graphiquement, c'est pas mauvais, et il y a même quelques jolies scènes en gros plan. Au niveau du son, c'est pas le top mais ça se tient. En ce qui concerne l'animation, je décerne un carton rouge aux programmeurs qui devraient arrêter de planer. La NES n'a toujours pas trouvé son vrai football. Mais en attendant Konami Hyper soccer demeure un jeu marrant et on se surprend à faire de superbes actions. Même des reprises à la J.P.P !

L.V

Graphisme :	71%
Animation :	52%
Son :	59%
Jouabilité :	67%
Durée de vie	65%
Intérêt :	63%

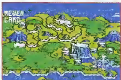


HOOK

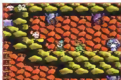
Z'avez pas vu mes gosses ?

EDITEUR : Ocean – MACHINE : Nes

C'est devenu une obsession et le capitaine Crochet ne peut s'empêcher d'enlever les enfants de Peter Pan. Et celui-ci, inlassable, retourne dans le pays imaginaire pour les sauver. Tu seras assisté dans ta longue quête par la fée Clochette qui jette ses charmes sur les pirates et leurs acolytes. Tu devras lutter aussi contre Mr Mouche, fidèle assistant de Crochet en compagnie des enfants vivant au pays imaginaire.



Voici la carte sur laquelle tu observeras ta progression.



Lequel des deux se goinfrera le premier, toi ou l'ennemi ?

Cpt Crochet à rétreci mes gosses !

Pour trouver les enfants, tu dois d'abord trouver Crochet, ce qui n'est pas chose facile dans des lieux si grands. Tu peux les faire battre en retraite en leur donnant des coups de ton épée bien aiguisée. Pour examiner ta position tu peux regarder une carte très utile et



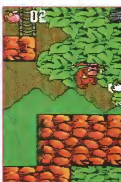
Ce mage volant ne présage rien de bon...



Cette caverne abrite une faune hostile.

user d'une boussole qui, toutes deux, t'indiqueront ou aller. La boussole t'indique quel lieux tu pourras visiter et la carte l'endroit où ils se trouvent. Dans chaque niveau tu dois récupérer une série d'objets et ensuite aller à l'exit. Celui-ci scintillera quand tu auras tout récupérer, ce qui te permettra de passer à la mission suivante.

Ces objets ont différentes utilités : ils te permettront de voler, de nager... La fée clochette, elle, te suit quand tu ramasseras un dé à coudre. Tu peux lui faire répandre de la poudre magique pour que tes ennemis s'évanouissent. Tu ne pourras sauver les enfants évidemment qu'après la confrontation finale contre Crochet et Mr Mouche. Un joli duo de brigands ceux là. La recherche progressive des objets pour passer les niveaux suivants en fait, de fait un petit jeu d'aventure. On peut jouer à deux, mais chacun à son tour.



Après avoir utilisé la tortue pour traverser la rivière, ce singe t'attendra avec ses peaux de bananes.

Au final ?

Le résultat est que c'est un bon jeu d'exploration avec toutes les qualités techniques nécessaires: bons graphismes, animations soignées, et une bonne adaptation du célèbre film de Steven Spielberg. Un des tous meilleurs dans la catégorie des jeux d'action/recherche.

A noter enfin que, comme pour Adventure Island, sa sortie est simultanée à celle sur NES.

L.V

Graphisme :	84%
Animation :	79%
Son :	80%
Jouabilité :	84%
Durée de vie :	80%
Intérêt :	89%

LUNAR POOL

Paradoxe ! Une queue et 3 boules

EDITEUR : FCI – MACHINE : Nes

Le billard (hormis le billard français) consiste à mettre des boules dans un trou prévu à cet effet. Le billard lunaire, puisque telle est la traduction, consiste à exactement la même chose. D'ou la question : pourquoi lunaire ? J'y viens. Pour commencer, tu vas dans devoir choisir le coefficient de friction que tu désires (de la boule sur le tapis et pas de la queue, je te vois venir). Ce coefficient est compris entre 00 et 255. Le coefficient de friction correspond au déplacement de la boule à une certaine vitesse et avec une certaine souplesse.

Des chiffres, des chiffres !

Le coefficient standard est de 32, mais si tu décides de le modifier, saches que plus tu t'approches du 0 et plus la boule roule, et qu'à 0 elle ne s'arrête jamais ; ta partie peut, alors, durer mille et une nuits Bon sang, mais c'est bien sûr ! Un peu comme une partie qui se déroulerait sur la lune, d'où le titre de billard lunaire ! Si tu as déjà lu "Tintin sur la Lune", tu sais que chaque mouvement effectué par l'homme y est amplifié de façon considérable.

Les règles classiques du billard américain sont préservées. Au début de la partie, tu possèdes 3 billes de réserve, et tu perds ces 3 billes si tu ne rentres aucune boule en 3 "shoots" ou si tu rentres la bille de choc (c'est à dire la blanche) dans un trou. En haut de l'écran, tu verras une jauge de puissance qui te permettra de frapper la boule plus ou moins fort. Tu changes de stage une fois que toutes les boules sont dans les trous. A la fin de chaque stage, tu verras ton pourcentage de réussite apparaître.

Les graphismes sont très biens faits et c'est logique, car point n'est besoin d'être Léonard de Vinci pour dessiner un beau tapis. Quant aux boules, pas besoin d'être Newton (Là, je me plante ; lui, il a pris la boule sur la tronche). Les collisions des boules approchent d'un réalisme à couper le souffle et la maniabilité du curseur servant a viser la boule voulue est exemplaire.

Carré blanc : les maniaques de la queue, les forcenés des boules et les fanatiques des trous trouveront là matière à satisfaire à fond leurs obsessions.

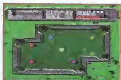
R.C



Pas facile de frapper les boules dans le bon ordre.



Dans certains niveaux, on se croirait vraiment sur un parcours de mini-golf !



Si tu touches la bande avec la boule blanche, c'est le trou assuré.



Prend garde, les rebonds risquent d'être bizarres.

Graphisme :	66%
Animation :	85%
Son :	58%
Jouabilité :	86%
Durée de vie :	90%
Intérêt :	80%

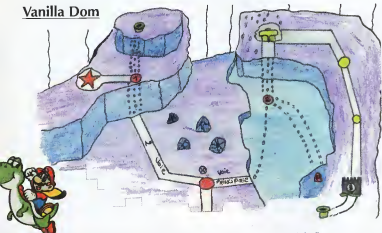
LE GUIDE DE SUPER MARIO 4

(Première partie)

Plans réalisés par Jaudier Nicolas — **avec la collaboration de Moreel Vincent**

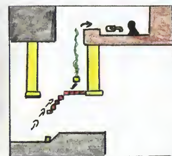
Beaucoup d'entre-vous nous demandent, par lettre ou au téléphone, des astuces et le moyen de parcourir les 96 mondes de Super Mario 4. Alors c'est décidé, on va vous donner tous les trucs pour découvrir tous les passages secrets et finir totalement le jeu. Attention, ce guide de Super Mario 4 ne vous donnera en aucun cas le cheminement de chaque niveau du jeu mais toutes les sorties cachées des points rouges (toujours deux sorties avec un point rouge) de la carte et des maisons hantées (presque toujours deux sorties). Pour des raisons de commodité et de compréhension, on vous présente le monde de Super Mario 4 en plusieurs parties comme dans le jeu avec les différentes étapes nous intéressant (points rouges et maisons hantées) marquées d'un chiffre, accompagné d'un dessin illustrant chaque passage secret.

Vanilla Dom



Tu commences au point rouge surmonté d'une croix, tu fais le niveau et à la fin tu peux te rendre au point rouge numéro 2. Si tu parcours ce niveau normalement, tu iras dans la maison hantée située en haut à droite de la carte du monde "Vanilla Dom", mais il existe une sortie cachée. Pour la trouver, reporte toi au dessin "Vanilla Dom" 2 et au début du niveau, suis les flèches noires,, prends l'interrupteur bleu et amène-le au lieu 1. Tu sautes dessus et tes blocs marrons se transforment en pièces. Evite de tomber dans le trou 2 (dessin Vanilla Dom 2) mais par contre, lance-toi dans le trou numéro 3. Tu trouveras la clé et la serrure qui te permettent de découvrir l'interrupteur rouge.





Une fois l'interrupteur rouge découvert, il te faut revenir au point rouge marqué d'une croix afin de découvrir la deuxième sortie de ce niveau. Tu refais le niveau et au début, tu t'aperçois que des blocs rouges se sont matérialisés (comme indiqué sur le dessin); tu montes sur ces blocs et tu frappes le bloc jaune pour laisser apparaître un haricot géant. Tu grimpes dessus et banco ! Tu as découvert le passage secret. Maintenant tu peux emprunter la voie 2 matérialisée sur le dessin du monde "Vanilla Dom".

Une fois arrivé au point rouge numéro 1 et vers le milieu du niveau, tu arrives dans un écran correspondant au dessin ci-dessous. Tu arrives donc du haricot et avec la cape tu dois prendre ton élan pour atteindre le tuyau vert "a" (suivre les flèches noires). Si tu ne possèdes pas la cape, vas la chercher au bloc jaune marqué "plume". Une fois le tuyau vert franchi, tu n'as plus qu'à passer le portail de fin de niveau pour découvrir un monde étoile sur la carte.



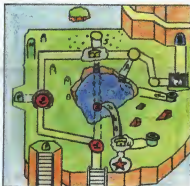
Voilà, tu as maintenant découvert tous les passages secrets de ce monde. Apprend que dans la maison hantée de ce monde, il n'y a pas de seconde sortie.

Yoshi Island



Dans ce mode, pas de points rouges et donc pas de passages secrets. On passe donc au suivant.

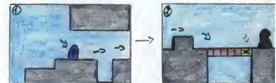
Donut Plains



Au point rouge numéro 1, à la fin du level, prendre Yoshi et courir pour avoir de l'élan. Si tu as perdu Yoshi, tu peu[x] encore t'envoler dan[s] les airs avec la cap[e]. Et là, oh miracle, [tu] découvres une clé e[t] la serrure. Te voil[à] donc avec la deuxième sortie du poi[nt] rouge numéro 1.



Une fois rendu au point rouge numéro 2, au milieu du niveau, tu do[is] chercher un tuyau vert (comme indiqué sur le dessin 1) et entre[r] dedans (te tu retrouves dans un écran correspondant au dessin 2). [A] cet instant, il faut que tu ailles chercher la carapace (illustrée par u[n] point noir et la jeter sur le quatrième bloc de couleur jaune (celui qu[i] est entouré sur le dessin 2). Un haricot géant apparaîtra, grimp[e] dessus et tu atteinds la clé et la serrure. Utilise la clé et tu arrives [à] l'interrupteur vert.



Maintenant, tu vas au point rouge numéro 3, tu progresses normalemen[t] jusqu'à trouver l'interrupteur bleu environ au milieu du niveau (comm[e] indiqué sur le dessin 1). Tu le prends avec toi et tu nages vers la fin d[u] niveau jusqu'à ce que tu arrives à une sorte de pont de blocs marron[s] (dessin 2). A ce moment, tu appuies sur l'interrupteur et les bloc[s] marrons se changent en pièces; tu les ramasses et tu vas taper dans l[e] bloc placé à l'extrême droite (celui avec une croix sur le dessin) par e[n] dessous. Une clé apparaît et c'est gagné !

La solution pour les maisons hantées du mon[de] "Danut Plans" et tout le reste dans le prochain numé[ro]



Le magazine des consoles Nintendo – 10 F



TURRICAN
d'Accolade

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Glin Nicolas
(vœu exaucé !)

'hésitez pas à nous
nvoyer une photo de vous
ormat identité) pour tout
ourrier de votre part à
anzzaï. Peut-être aurez-
ous la chance comme les
cteurs ci-dessous d'être
ublié dans votre magazine
référé.


Philippe


Bunouf Guillaume


tier Fabrice


Blanchard Julien


gatti Loris


Lacroix Sébastien


rsini Cédric


Canavesio Arthur

Bric à brac

Bidouilleurs, truquistes et astucieux. Les tips :

Hé ! Hé ! les poteaux ! Soyez cools, ne nous accablez pas. C'est vrai qu'il y avait des erreurs dans les tips du numéro 1. Mais visiblement il y a plein de choses que vous avez pas totalement à l'esprit. Il faut que vous sachiez qu'il nous est impossible de tous les tester. Les différentes versions de consoles font que, des fois, il est possible que certains passent sur la version française et pas sur la version japonaise ou americaine et récipro-inversement.

Mais c'est une minorité qui ne passe pas. Pour ceux qu'il nous est possible de tester, nous le faisons, bien sûr, mais vu le nombre de jeux qui existent, soit on les teste tous à fond et vous n'aurez que très peu de tips à vous mettre sous la dent, soit on en teste le maximum, et l'on peut en mettre beaucoup avec un pourcentage minime d'erreur. Vous pouvez nous en envoyer, bien sûr, et tous ceux que nous publierons, et/ou que nous mettrons sur le serveur minitel 3615 Konsol vaudront à leurs auteurs de gagner un pin's. N'oubliez pas d'envoyer votre photo, si vous voulez la voir publiée dans le journal

3615 Konsol - direction Banzzai

"Et que celui qui n'a pas de minitel se débrouille avec un copain qui en a un" Verset 1 – Psaume MCXIII

Tiré de la "Bible des Joueurs Invétérés"

Confucius – AN 3723 avant Mao Tse Toung

Appel aux artistes : Banzzaï d'or

Nous avons déja recu quelques dessins, qui, pour certains, sont très bien faits ; d'ailleurs, comme vous pouvez le constater, nous en publions quelques uns. Continuez à nous en envoyer régulierement que l'on puisse, pourquoi pas, en choisir un beau parmi les votres ! Avec une photo, si vous pouvez et surtout avec vos coordonnées au dos de vos œuvres ! (Banzzai d'or de Elisee C de Marseille)

Des amis qui vous veulent du bien. Réactions sur Banzzaï :

Vous nous avez envoyé des tas de lettres dont une grande majorité contenait des compliments (merci aux enthousiastes aux bienveillants aux gentils, ça fait carrément du bien !), et d'autres des choses moins gentilles (heureusement il y en a nettement moins, et c'est utile aussi, mais snif quand même). La rédaction essayera de tenir compte de vos critiques dans l'ensemble, mais il est vrai que l'on ne peut pas faire un journal différent pour chacun d'entre vous. Comme vous avez pu le constater, nous continuons à vous proposer le magazine à 10 francs et une bonne raison qui nous pousserait à maintenir ce prix serait qu'il vous incite, de plus en plus nombreux à acheter régulièrement le magazine. Le grand format vous divise puisque vous le trouvez carrément génial ou carrément inadapté; vous êtes quand même beaucoup plus nombreux à le préférer. Donnez vos arguments sur le 3615 Konsol; pour le reste, c'est des surprises que nous vous préparons. Continuez à nous envoyer vos suggestions car Banzzai est avant tout votre magazine et il progressera plus vite avec vos participations

Il y à même une demoiselle, Laura B., qui nous à écrit pour nous faire des compliments. En tout cas cela fait plaisir de voir des prenoms feminins nous écrire car en effet peu de demoiselles semble s'intéresser aux jeux vidéos. Pourtant nous savons que beaucoup de demoiselles sont fanatiques des consoles. Ne laissez pas prévaloir l'avis des garçons et envoyez nous vos photos. Laura nous demande aussi comment gagner des cadeaux, donc je te reponds : feuillette ton Banzzai et tu verras qu'il y a un concours chaque mois de défis "hi-scores" que tu feras sur certains jeux. As-tu participé à celui de Loisirs selection dans le numéro 1, page 18. Et il y en aura d'autres dans le magazine. Il y a un disc-man, une console, des jeux, des pin's à gagner sur le serveur 3615 Konsol

Bien sûr, il y aussi des lettres de critiques, émanant de personnes plus exigeantes ou moins bienveillantes et qui ne savent pas toujours l'ensemble des difficultés qui président à tout lancement de magazine et souvent même à toute la vie du magazine. Je vais maintenant vous parler d'une lettre pas vraiment gentille, mais qui s'arrange un peu à la fin, mais bon ... Les instigateurs de cette lettre (puisqu'ils semblent s'y être mis à plusieurs) répondent au pseudo de High Seb et nous allons voir ensemble, point par point, leurs conseils :

Il nous parle de la taille : "La taille du mag fait craignos ! c'est trop grand." C'est ce dont je parlais plus haut... une petite guegerre s'instaure entre les partisant du A3 (format actuel) et A4 (format plus habituel). Notre choix choque les habitudes, mais, à nos yeux il offre de multiples avantages, dont le moins négligeable est certainement l'énorme surface colorée qu'il est possible ainsi de voir d'un coup. Les améliorations nécessaires et l'expérience que nous ne manquerons pas d'acquérir dans ce format qui est nouveau pour nous aussi devraient permettre d'en tirer la quintessence et de l'optimiser. C'est ce à quoi nous travaillons dès mainteant et ce deuxième numéro devrait déja vous permettre de l'apprécier. Voilà c'est dit.

"La présentation du magazine doit être embellie et colorée" : no problémo, on va sortir nos crayons de couleur et vous en mettre plein partout de la couleur. C'est vrai que le numéro 1 est un peu pâle. On aurait pu vous proposer un Banzzai à colorier, un petit paquet de crayons de couleurs en gadget et que vous le fassiez suivant vos goûts. Mai non ! Alors, voilà, on rajoute des bambous, des samouraîs, des dessins partout, des pagodes, des gongs et si vous en voulez plus, on peut toujours voir ; de toute façon, on attend aussi vos œuvres. Il nous demande aussi plus de pages et du papier de qualité supérieure... On ne demande que ça... le seul problème c'est que le prix risquerait d'augmenter aussi... Alors...

Pour High Seb, pas de problème : "Faites tout ça et passez le prix à 20 Francs tout le monde l'achètera".

20 francs, c'est quand même le double de 10 francs et on n'aurait jamais vu que les ventes, liées à une telle difference de prix, ne s'en ressentent pas. L'idéal serait de mettre plus de pages, du meilleur papier (encore que celui-ci ne soit pas si mal et de rester vraiment bon marché. Beaucoup de travail de notre part, beaucoup de lecteurs fidèles et qui nous vantent auprès de leurs copains et, alors... pourquoi pas ? Mais merci quand même à High Seb de nous avoir écrit et finalement, indirectement, de nous encourager

Costume de star : testeur de jeux

Beaucoup d'entre vous nous posent la même question : comment devient-on testeur de jeu ? En écrivant des tests documentés, positivement critiques, se basant sur une vraie culture de jeux vidéo (consoles, micros) drôles sans être lourdingues, intelligibles et intelligents. Vous voyez, ce n'est pas si facile. Le chemin à parcourir, quand on sait faire tout ça est simplissime, il suffit de nous envoyer l'œuvre. C'est plus facile lorsque l'on habite la région parisienne mais ce n'est pas absolument obligatoire. Il en va de même pour les "crayonneux", les "dessineux" qui, habituellement s'épanouissent au fond de la classe en noircissant absolument tout ce qui passe à leur portée, rendant leurs profs dépressifs et dont le seul espoir, d'ailleurs est de se réaliser dans une voie artistique. Même schéma : envoyer les œuvres

Si vous avez la flemme vous pouvez toujours nous envoyer vos meilleurs trucs et astuces (et puis ça vous permettra d'avoir votre nom dans Banzzai, ça fait toujours trés chic ! et n'oubliez pas la photo, c'est encore plus chic !)

Ravitaillés par les corbeaux. Les abonnements :

Pour un journal qui coûte 10 F, proposer des abonnements n'est absolument pas cohérent, puisque le tarif que nous serions obligés de pratiquer, vu son coût d'affranchissement serait de 180 francs pour 11 numéros. Par contre pour ceux qui habitent Péta ouchnok, qui séclatent dans la verdure en se moquant des mutants des villes et qui se moquent de payer ce prix, c'est possible. Il y a même un bulletin d'abonnement planqué quelque part, faudra trouver, mais quand on aime, on souffre, c'est normal ! message personnel pour les optimistes ! Cet abonnement, malgré ses qualités hautement profitable pour la santé physique et mentale n'est pas remboursé par la sécurité sociale; il n'y a pas non plus de remises spéciales pour les amis du Président ou les copains des copains des copains

Les jeux sur super nintendo et la console elle même :

Colossus nous demande "Est il interdit d'acheter une console d'importation parallèle ?".

Non, il est bien évident qu'il n'est pas interdit d'acheter une Super-Famicom ou une Super-Nes, si tu as une télé ou un moniteur qui accepte le 60 hz. Mais dans Banzzaï nous ne parlons, pour l'instant, que de la version française, c'est à dire la super-Nintendo.

Colossus nous demande aussi "Combien coûtera le CD-ROM de la super nintendo".

Il est prévu pour fin 93 et coûtera dans les 1500 F.

Dans le même ordre d'idées, Damien, de Fontaine/Jouy, nous demande si l'on peut attendre des jeux pour la Super-Nintendo qui exploiteront pleinement les possibilités de cette console. La réponse est OUI. De toute facon il y a déjà beaucoup de jeux de qualité sortis pour cette console, mais pas en France malheureusement. Nintendo a annoncé la sortie avant Noël de 40 jeux pour la France parmi ceux qui existent déjà. Damien demande aussi si Nintendo a l'intention de sortir une nouvelle console portable couleur. On avait entendu parler de la Game-Boy en couleur, mais il semble que, pour le moment, cela ne soit plus d'actualité.

Un autre lecteur, Jerôme de Ste-Maxime, dont les envies sont visiblement très affirmées, demande tout de go : " Quand sortiront Zelda III, Street Fighter II et les Lemmings sur la Super-Nintendo ?".

Zelda III est prévu pour octobre/novembre entièrement en français et les Lemmings sortiront en septembre si tout va bien, Street fighter II, on ne sait pas. Nintendo n'a toujours pas annoncé les titres des 40 jeux qui doivent sortir en France avant Noel. Le jour ou nous le saurons, nous vous l'annoncerons immédiatement sur 3615 Konsol, rubrique Banzzai.

Rendez-vous le mois prochain !

Concepteur, auteur, réalisateur, interprète : Roussel Nicolas



THE ADVENTURE ISLAND 2

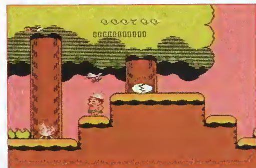
EDITEUR : Hudson Soft – MACHINE : Nes

Un sorcier diabolique a enlevé Tina. Un petit bonhomme en pagne et à casquette, la bouche déformée doit la délivrer.

Ca me rappelle un jeu

Le "remake" de Wonderboy sur Sega est évidemment un jeu de plate-formes : on avance dans le niveau, l'NRJ baisse toute seule et on la remonte temporairement en attrapant des fruits. Huit îles à parcourir, chacune divisée en plusieurs stages (sur terre, sous l'eau, dans des grottes..). Un boss attend à la fin de chaque île.

Les décors sont corrects, mais pas fabuleux : les couleurs sont bien choisies bien que peu nombreuses et l'ambiance générale est très mignonne. L'animation est suffisamment bien faite pour garder un certain réalisme dans le déplacement. Pas de prouesses dans le scrolling qui est assez fluide. Les musiques évoquent les vahinés, entraînantes mais pas excellentes. Les sons sont classiques.



Dans l'œuf se cache un des nombreux bonus du jeu : dragon, hache, skate-board...



Entre chaque niveau, tu as le choix d'un bonus parmi ces œufs.

Et le Gameplay ?

La jouabilité est parfaite. On a les commandes en main dès le début. Il n'y a aucunes prouesse technique mais le jeu est parfaitement adapté à la NES. Pendant qu'on y est, on a décliné le concept sur Game Boy et Super-Nintendo. A certains endroits, quand on tire des haches (arme principalement utilisée dans le jeu) elles disparaissent. Il suffit de sauter à cet endroit pour arriver à une cache plein de bonus.

Ou alors on arrive chez un dragon qui peut nous aider : don de bonus (vie, etc) ou faire passer directement au niveau suivant ! 20000 points=1 vie. Si on termine le niveau sans utiliser d'armes, c'est + 2000 pts bonus et si on termine le niveau avec un Skate board, c'est aussi + 2000pts bonus et l'on dispose de continues infinis.

Il faut savoir que les objets pricipaux se trouvent dans des œufs dispersés dans les niveaux : hache, skate-board. Qu'il y a aussi des dragons dans ces œufs qui peuvent nous aider.

Qu'on peut les garder avec soi, tant qu'on ne perd pas. Qu'il y en a un qui crache des boules, un qui vole, un qui nage (utile pour les niveaux sous l'eau), et un qui lance des éclairs avec sa queue. C'est Wonderboy, mais c'est quand même super !

L.V



D'abord, tu tues l'escargot, ensuite tu baffres le fruit et à toi l'NRJ.

Graphisme :	85%
Animation :	82%
Son :	79%
Jouabilité :	90%
Durée de vie	80%
Intérêt :	88%

NES OPEN

Mario et Luigi adhèrent au club*

EDITEUR : Nintendo – MACHINE : Nes

Attention Mario et Luigi redébarquent sur Nintendo, mais cette fois, cela n'a aucun rapport avec la série des Mario Bros. Mario et Luigi, à la surprise générale, se mettent au golf. Ton challenge est simple, et comme tout ce que tu entreprends, l'école, le judo, le foot, les minettes, les jeux vidéo, et ici le golf, tu veux devenir le meilleur.

De nombreuses options !

Différents modes de jeu te sont proposés et tu vas devoir d'abord t'entraîner pendant un bon bout de temps avant de te frotter aux meilleurs. Tu peux jouer contre un ami, ou contre la console. Tu as, bien sûr, plusieurs types de compétitions, parcours par coups, par trous, et pour terminer un tournoi qui comprend les 2 types de jeu vu plus haut. La vue du green est en 2D. Différents coups sont à ta disposition pour rentrer ta balle dans le, ou les trous, le plus rapidement possible et tu disposes d'un paquet de clubs que ton caddie se fera un plaisir de porter pour toi.



Vu d'avion du trou numéro 1. Des graphismes superbes sur Nes.

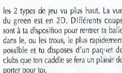
N'oublie surtout pas de faire un détour dans la multitude d'options qui te sont proposées et n'oublie pas non plus de tenir compte du vent. Petite précision importante, tu peux sauvegarder ta partie en cours. "Nes open" est un jeu splendide dans tous les sens du terme, les graphismes sont une fois de plus splendides, les couleurs extrêmements splendides et bien choisies, quand au son, il sonne splendidement bien. Et pour finir, j'ai testé pour toi une jouabilité et une animation carrément splendide.

Alors, ce jeu de golf ?

Donc je te le répète ; Nes Open est un jeu fantastique, et c'est avec un grand plaisir que nous voyons enfin Mario pratiquer un autre sport que la chasse à Coupa. Je n'ai pas peur de le dire, ce jeu est le meilleur de ce type sur nes. Splendide !

R.C

*club : espèce de canne qui sert au golfeur pour taper la balle.



Raté, le put n'est pas rentré. Résultat : double bogey !



Joli swing Monseigneur ! Le green ne devrait pas être loin.

Une sortie de bunker, c'est toujours difficile. Il s'agit de choisir le bon club et de montrer sa technique.

Graphisme :	88%
Animation :	86%
Son :	84%
Jouabilité :	89%
Durée de vie	90%
Intérêt :	92%



NORTH & SOUTH



Si tu es gai, ris donc !

EDITEUR : Infogrames – MACHINE : Nes

Le jeu s'inspire de la BD des Tuniques bleues : une armée de valeureux nordistes ou sudistes. Les combats peuvent opposer deux armées de fantassins, ou bien deux armées de cavaliers, deux régiments de cannoniers ou bien deux armées mixant les trois corps d'armées.

Taïaut, taïaut, taïaut

La guerre est déclarée et s'annonce difficile; tes cavaliers, fantassins et canonniers sont prêts à toute attaque ou contre-attaque; le temps lui aussi se mêle de la bagarre et t'empêche de progresser. De plus, les indiens vous observent de leurs yeux de l... (non à la pub) et menacent d'intervenir. Tout en gardant votre stratégie, laissez vous griser par une attaque de fort ou de train bourré d'or et n'oubliez pas d'écraser vos ennemis.

A noter aussi, la possibilité de fusionner deux unités en vue d'une attaque, de prendre possession d'un territoire en l'encerclant si toutefois l'ennemi ne s'y trouve pas (il tombera dans tes mains), d'estimer les forces ennemis, de récolter des impôts à chaque fin de tour (uniquement si tu possèdes deux villes reliées par un réseau ferrovière) et tous les 5 sacs d'or d'obtenir une nouvelle armée (d'où l'importance des attaques de trains pour voler l'or).



La carte du théâtre des opérations pour affiner ses tactiques



Sur le toit d'un wagon : une attaque de train en direct live.



Des ennemis coriaces défendent les forts. Utilise les echelles !



Comme dans toute campagne, l'importance d'un pont est souvent primordiale.



Mieux vaut ramper que d'y laisser sa peau.

De l'action ?

Oui, lors des combats et des attaques de forts : scrolling horizontal et progression du joueur.

Il peut lancer des couteaux ou donner des coups de poing et doit sauter par dessus certains obstacles, emprunter des échelles pour en contourner d'autres, etc. Comme énormément de jeux sur Nes, les graphismes sont pauvres et ternes. Satisfaisant tout de même pour l'action. L'animation, par contre est top niveau et vous fera frémir.

Le son est banal, mais vous n'y ferez pas attention ! Les musiques accompagnent seulement les actions intermédiaires (combats, forts, trains, etc). Rien à dire, en ce qui concerne la jouabilité.

Elle est parfaite comme sur les versions micros ! Le jeu n'existe d'ailleurs pas sur les autres consoles. La machine supporte très bien la reconversion. Il existe un mode à deux joueurs simultanés.

J.P.A

Graphisme :	65%
Animation :	89%
Son :	58%
Jouabilité :	91%
Durée de vie :	88%
Intérêt :	90%

STREET GANG

Quand la baston a du bon !

EDITEUR : Infogrames – MACHINE : Nes

Street gang est sûrement l'un des meilleurs jeux de baston disponible sur NES. Les programmeurs de ce jeu sont les mêmes que ceux qui ont fait la série des Double Dragon et ça se voit. On pouvait s'attendre à une réussite, et c'est le cas. Ils ont fait du bon boulot. Les personnages sont petits et très bien dessinés. Le coup de patte est là. Les décors sont excellents, bien colorés : mignons dans le style enfantin, on baigne dans une ambiance sympa. De nombreux sprites bougent sans aucun problème et on manie le personnage parfaitement. Celui-ci répond illico presto à tes ordres.

A part la baston ?

La possibilité de pouvoir acheter divers aliments dans des magasin est très innovatrice et apporte un plus au jeu. Il n'y a pas de passages secrets mais la possibité de choisir son chemin, ce qui fait du jeu un véritable labyrinthe.



Dans ces magasins, de la nourriture pour refaire le plein d'énergie.

Un conseil

Les trucs : on peut se restaurer en achetant de la nourriture dans des magasins – En donnant 2 pressions vers la direction souhaitée, le héros se mettra à courir, ce qui lui permettra de traverser le niveau sans avoir à se battre. Cette technique est avantageuse mais présente un défaut : le ou les 2 héros peuvent sortir de l'écran car le scrolling ne peut les suivre les 2 à la fois, ce qui fait qu'il arrive qu'on ne sache plus ou l'on se trouve. On peut jouer à deux, ce qui donne à la qualité du jeu en beaucoup plus amusant. Pas de codes.

Dans de bons jeux de ce genre, l'histoire a moins d'importance; je vous la raconte quand même. Un méchant bonhomme a décidé de prendre le contrôle de River City. Deux étudiants dont les fiancées ont été enlevées décident de se rebeller et d'aller délivrer leur bien-aimée. Pour cela ils décident de se battre à mains nues et de délivrer River City de la tyrannie de ce dictateur.

Je l'ai clairement laissé entendre : pour les paresseux du bulbe, les timorés de la comprenette, les handicapés du cortex, je le clame haut et fort. Avec des jeux comme ça, je vais finir par aimer la castagne.

D.T



On peut ramasser tout ce qui traine pour frapper sur l'ennemi.



Autant laisser l'ennemi sur place et progresser dans le jeu.



Même avec un bâton, on n'est pas à l'abri d'un coup !



Pas de coups spéciaux (à deux) comme dans Double Dragon mais une panoplie de coups assez large tout de même.

Graphisme :	75%
Animation :	82%
Son :	78%
Jouabilité :	86%
Durée de vie :	81%
Intérêt :	87%

NEW

G.B. HOLSTER.™ IT'S TOUGH ON THE STREET.

C'est risqué de promener n'importe où sa Gameboy ™ sans la protéger.

Plus maintenant ! Avec le nouveau GB Holster™ de Konix, tu pourras vivre tes journées les mains libres sans danger pour ta console. Glisse le Holster à ta ceinture pour libérer tes mains. Compact, il protège toutes les parties vitales des chocs possibles et tu n'as pas besoin de l'enlever pour jouer ...





si ce n'est pour changer les piles. Le Holster est étudié pour !

Le GB Holster te facilitera la vie en rendant ta console facilement transportable sans te gêner pour y jouer.



Alors, protège ta console avec le New GB Holster de Konix ...

Disponible chez tous les bons revendeurs

konix®

TOTAL CONTROL AT YOUR FINGERTIPS

Konix® Products
Unit 35, Rassau Industrial Estate,
Ebbw Vale, Gwent, Wales NP3 55D
Tel: 0495 350101 Fax: 0495 305972









TRUCS ET ASTUCES

Adventure Of Lolo (Nintendo)

Les codes des niveaux suivants :

1-5 : BHBP	6-1 : CPZH	5-5 : CMZI	2-1 : BJBH
6-5 : CVZB	10-1 : DVYB	2-5 : BPBH	7-1 . CYZZ
10-5 : GCVT	3-1 . BQBG	7-5 : DDYR	3-5 : BYZZ
8-1 : DGYQ	4-1 : BZZY	8-5 : DLYK	4-5 : CGZO
9-1 · DHYJ	5-1 · CHZP	9-5 · DTYC	

(Frédéric Morais, Noirmoutier)

Bad Buds (Nintendo)

Pour avoir 64 vies, lors de l'ecran de présentation presse les boutons B, A, BAS, HAUT, BAS, HAUT sur le 2e paddle et presse START sur le 1er. (Frédéric Morais, Noirmoutier)

Bionic Commando (Nintendo)

Si tu veux changer de niveau en cours de partie laisse le bouton START enfoncé et appuie sur les boutons A et B.

Bubble Bobble (Game Boy)

Les codes pour accéder aux niveaux où se trouvent les boss

Niveau 25 : 4LL1	Niveau 50 : 1GBF
Niveau 75 : HLB3	Niveau 100 : KZBF

Double Dragon II (Nintendo)

Dès que le Boss apparaît comme simple image pour vous prévenir de l'ultime affrontement, mettez-vous à sa hauteur et faites des cyclones. Chaque cyclone correspond à une vie en plus. (Jean Christophe Cros, Mulhouse)

Gargoyle's Quest (Game Boy)

Quelques codes :

-GH55 -XYRX	-9T7G -CTPO
-XQSD -EGYB	-SXXB -BBBQ

(Romuald Kocher, Cerny)

Ikari Warriors (Nintendo)

Après avoir perdu tes 3 vies, tapes A, B, B, A et tu récupères 3 vies de plus.
(Frédéric Morais, Noirmoutier)

Mega Man 2 (Nintendo)

Pour aller dans la forteresse du Dr WILLY avec en poche toutes les armes des monstres et les différentes inventions créées pour vous : A1 B5 C1 C4 D1 D2 D5 E2 E5
- Pour détruire WILLY MAN : il faut utiliser l'arme de BUBBLE MAN.
(Jean-Christophe Cros, Mulhouse)

Mega Man (Nintendo)

Pour faire plus de dégats quand un de tes tirs touche un ennemi, appuie sur SELECT.

Metroid (Nintendo)

Un code pour ne pas démarrer les poches vides
G7?KaK KVaG40 llw?h0 SOOGcE

Mega Man 3 (Nintendo)

Premiere partie :

Les boss : commence par prendre le mode PASS WORD et rentre le code. Ne prend MAGNET MAN et lorsqu'il est détruit va avec son arme chez HARD MAN pour l'aneantir. Avec celle-ci TOP MAN ne fera pas long feu. Utilise l'arme de TOP MAN pour détruire SHADOW MAN. Le lazer de GEMINI ne fera qu'une bouchée de NEEDLE MAN. Extermine SPARK MAN avec l'arme de NEEDLE MAN.

- Chez HARD MAN, lorsque les abeilles apparaissent fais marche arrière jusqu'a ce qu'elles ne soient plus sur l'écran.

- Lorsque tu arrives dans une salle ou tu entends un sifflement reste contre le mur sauf si le terrain n'est pas plat, alors reste au milieu mais dans les 2 cas n'arrête pas de tirer sur BREAK MAN avec l'arme normale.

- Chez SHADOW MAN lorsque tu arrives à des plates-formes ou des parachutistes tombent, utilise l'arme de MAGNET MAN pour les détruire.

- Chez GEMINI MAN au moment ou tu arrives à un endroit où il y a de l'eau utilise le RUSH MARINE (R M)

- Chez SPARK MAN aux plates-formes qui montent et lorsque des sources de vie apparaissent utilise le RUSH JET (R J)

Seconde Partie : la revanche

- Dans la case en bas à gauche se trouvent FLASH MAN et BUBBLE MAN il faut, pour les détruire, les armes de NEEDLE MAN et de SPARK MAN.

- Dans la case en haut à gauche il y a METAL MAN et QUICK MAN. Il faut les armes de MAGNET MAN et de GEMINI MAN

- En bas à droite il y a WOOD MAN et HEAT MAN, il faut les armes de NEEDLE MAN et de TOP MAN ou HARD MAN si tu n'y arrives pas.

- En haut à droite il y a AIR MAN et CLASH MAN, il faut les armes de MAGNET MAN et TOP MAN.

- Dans la case en bas à gauche il y a des plates-formes ... sous tes pieds alors lorsque tu atterris dessus sautes tout de suite. La 2e fois utilise le R J.

Troisieme partie : le chateau

- Zone 1 : pour le vaisseau il faut P
- Zone 2 : pour le monstre il faut l'arme de SHADOW MAN
- Zone 3 : pour les sosies il faut l'arme de TOP MAN
- Zone 4 : pour les boss pareil que la 1re partie

Pour détruire MAGNET MAN tu peux utiliser l'arme de SPARK MAN

- Zone 5 : Pour Dr WILLY (1-1) il faut l'arme de HARD MAN
  Pour Dr WILLY (1-2) il faut l'arme de SHADOW MAN
- Zone 6 : Pour Dr WILLY (2-1) il faut l'arme de HARD MAN
  Pour dr WILLY (2-2) il faut l'arme de TOP MAN

Les codes pour :
- HARD MAN : A6 F5
- TOP MAN : A6 C4 F5
- SHADOW MAN : A3 A6 C4 F5
- GEMINI MAN : [A3] A6 C4 D6 F5
- NEEDLE MAN : [A3] A6 [B5] D6 F5
- SPARK MAN : [A3] A6 [B5] [D3] D6
- Les 4 cases : [A3] A6 [B5][D3][F4]
- Les 3 cases : [A3] A6 [B5] B6 [D3][F4]
- Les 2 cases : A1[A3]A6[B5]B6[D3][F4]
- La dernière case : [A1][A3]A6[B5]B6[D3][F4]
- Le chateau de dr WILLY : [A1][A3]A6[B2][B5][D3][E1][F4]

Les codes entre [] sont à mettre en bleu. Les autres en rouge
(Jess Adam)

Solstice (Nintendo)

Pendant le jeu fais SELECT puis B, START, START, B, B, START, START, B, B, START, START, START, B, START, B, B, B, START, START, START, B, START, B, START, START, B, START, START, B, B, START, B, START ce qui aura pour effet de te donner une bonne cinquantaine de vies et de remplir tes potions. Tu peux le faire quand bon te sembles.
(Gonneau David)

Solar Jetman (Nintendo)

Pour commencer sur la planète Shankoo, entre ce code
DMODQLNLTLNB

Punch Out (Nintendo)

3 codes utiles :
Pour aller chez Don Famenco : 005 737 5423
Pour aller chez Piston Honda : 777 807 3454
Pour aller chez Tayson . 007 373 5963
Pour récupérer de l'énergie, dès la fin de la sonnerie du round, appuie sur B et SELECT en même temps jusqu'à la reprise du suivant. Attention ce truc ne fonctionne qu'une seule fois par combat.
(Jean-Christophe Cros, Mulhouse)

Shadow Warrior (Nintendo)

Pour accéder au sound test, appuie sur diagonale BAS GAUCHE et SELECT bouton B, A et START le tout en même temps.
(Gonneau David)

Skate or Die (Nintendo)

Dans l'épreuve de hauteur, appuie sur les 2 paddles simultanément pour aller plus haut.
(Gonneau David)

Super Soccer (Super Nintendo)

Pour obtenir l'équipe de Nintendo en mode deux joueurs, le second "player" doit presser sur "L", "R", Select, Start ...

Super Mario Brothers 3 (Nintendo)

Pour faire disparaître tes ennemis entre ce code : IIIIII
Essayes celui-ci UOKXGLIE
Pour gagner des vies il faut être en tenue de raton-laveur et aller au niveau1-2. Après le 2e tuyau attend qu'il y ait 3 ou 4 ennemis ou plus, puis tu sautes dessus en rebondissant d'ennemis en ennemis. Continue comme ça sans jamais tomber au sol. Si tu tombes au sol les ennemis ne compteront que 100 points alors que ainsi le 1er : 100 puis 200, 400, 800, 1000, 2000, 4000, 8000 puis des vies.
(Gonneau David)

Tetris (Nintendo)

Dans le jeu de type A appuie sur SELECT ne relâche pas jusqu'à ce que la premiere pièce tombe, elle te donnera 10 000 points. Dans le jeu de type B répètes cette manœuvre et tu termineras le level dès la premiere pièce tombée.
(Gonneau David)

Super R-Type (Super Nintendo)

Pour sélectionner le niveau : sur l'écran de présentation appuie sur le bouton R. Puis sur HAUT 9 fois, tu entends un bruit, appuie sur START, fais PAUSE appuie sur le bouton R et A ensemble et appuie sur SELECT. Enfin appuie sur HAUT ou BAS pour choisir ton niveau.
Pour sélectionner une arme et refaire le plein d'énergie :
A l'écran du titre appuie sur BAS, R, DROITE, BAS, DROITE, DROITE, BAS, DROITE, BAS, BAS. Tu dois entendre un bruit. Appuie sur START pour commencer, puis fais PAUSE et appuies sur R, DROITE, BAS, Y, BAS, DROITE, BAS, GAUCHE, DROITE, BAS, DROITE, DROITE et sur A pour le Ring Laser, B pour Air to Surface Laser, X pour un Reflective Laser, Y pour un Spread Laser ou R pour une Mega
Bombe. Après avoir choisi une de ces armes, appuie sur A pour Homing Missiles, ou X pour Air to Surface Missiles.

Passeport de participation au "challenge pin's"

CETTE FOIS C'EST FACILE ! Le challenge du N° 1 était trop difficile et il nous reste beaucoup de pin's à distribuer. Nous le continuons et cette fois, il suffit de trouver deux copains qui ont acheté le n° 2 de Banzzaï ou le n° 2 de Supersonic. Maintenant c'est facile et tu as jusqu'au 15 septembre pour nous envoyer les 3 bons. Si tu ne les trouves pas pendant les vacances, tu les trouveras à la rentrée.

Dépêche-toi quand même !

20 000 PIN'S A GAGNER

TES TRESORS

Au choix :



celui de BANZZAI (le magazine des fans de NINTENDO)



celui de SUPERSONIC (le magazine des fans de SEGA)

TA MISSION

Avec le BON à découper en bas de la page, tu dois réunir 2 autres bons à découper, eux aussi, dans d'autres exemplaires de SUPERSONIC (tout sur les consoles SEGA). Où même dans BANZZAI (tout sur les consoles NINTENDO)

Tu dois réunir (le plus vite possible) 2 copains qui s'intéressent aux consoles Sega ou aux consoles Nintendo ou aux deux et qui possèdent un exemplaire de Supersonic ou de Banzzai.

Fais-le avant que tes copains ne le fassent avant toi.

TON EQUIPE

Une fois que tu as trouvé les 2 copains en question et collecté les 2 bons de participation, tu inscris leurs noms dans le tableau ci-dessous et tu donnes, si tu le veux, un nom à ton équipe. Banzzaï fera plus tard des concours par équipe et nous pourrons ainsi te recontacter.

NOM DE MON EQUIPE (facultatif) :

. . . .

INSCRIS LES NOMS ET COORDONNEES DE TES 2 COPAINS ET DE TOI-MEME

NOM	NOM	NOM
PRENOM AGE	PRENOM AGE	PRENOM AGE
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CODE VILLE	CODE VILLE	CODE VILLE
EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT

TES MAGAZINES FAVORIS

RAPPEL DE LA MISSION

- Tu formes une équipe avec 2 autres personnes.
- Tu réunis les 3 bons.
- Tu remplis le passeport de participation.
- Tu nous renvoies le tout bien affranchi.
- Tu fais vite.

TON ENGAGEMENT

Je m'appelle (nom) (prénom) . J'ai réuni 3 bons (le mien + 2 autres) découpés dans SUPERSONIC ou BANZZAI. Je les joins à cet envoi. En échange, je désire recevoir (chiffre) pin's de SUPERSONIC et (chiffre) pin's de BANZZAI (le total de ces deux chiffres doit être égal à 4). Je note qu'il y en a 2 (deux) pour moi, et 1 (un) pour chacun des 2 camarades ou amis que j'ai contactés et qui m'ont confié leur bon à découper (soit 4 en tout). Je m'engage à distribuer les 2 pin's à mes camarades ou amis dès que je les aurai reçus et je désire recevoir ces 4 pin's à l'adresse suivante :

(rue, bâtiment...)

(ville) (code)

Ce passeport est à renvoyer à : CHALLENGE PIN'S BANZZAI 19, Rue Hégésippe-MOREAU - 75018 PARIS

N° 2 BON A RENVOYE

(AVEC 2 AUTRES BONS) à découper dans Supersonic ou dans Banzzaï

TRUCS ET ASTUCES (suite et fin)

Snow Bros Jr (Game boy)

Pour sauter quelques niveaux dans ce jeu, à l'écran de présentation appuie sur HAUT, SELECT, et B, et appuie sur START. Puis sur HAUT ou BAS pour choisir le niveau de départ.



Choplifter 2 (Game Boy)



Secteur 1 : Bataille Terrestre
Level 1 : SKYHPPR
Level 2 : LKYBYSS
Secteur 2 : Combat dans les Grottes
Level 1 : CHPLFTR
Level 2 : BYMSFWR
Level 3 : RGHTHNO
Secteur 3 : Bataille en Mer
Level 1 : GDGMPLY
Level 2 : TRYHRDR
Level 3 : SPRYSKS
Secteur 4 : Bataille dans la Jungle
Level 1 : CMPTRWZ
Level 2 : CHPYBYS
Level 3 : VRYHPPY
Secteur 5 : Combat dans la ville
Level 1 : GMBYQZD
Level 2 : LVLTTYZ
Level 3 : GDDYGMZ

(Romuald Mandreau)



BurgerTime



La révolte du paris/beurre/cornichons

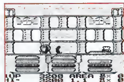
EDITEUR : Data East – MACHINE : Game Boy

En voilà un concept original ! Tu dois prendre le rôle d'un cuistot qui débuta sa carrière sur le vieil Atari 800, le C64 ou le PC et dont l'objectif est de préparer des hamburgers géants. La culture américaine envahit nos écrans et tu ne pourras plus ignorer les recettes qui conduisent aux super hamburgers.

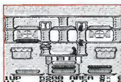
T'aimes les Fast-Food ?

Le seul ennui, c'est que tu n'es pas au Mac Do, ce qui veut dire que tu te retrouves tout seul pour fabriquer ces hamburgers... Dans ton lieu de travail, tu disposes de toutes sortes d'aliments qui vouent une haine chronique au dieu hamburger, qui voudront t'empêcher de le confectionner ! Ces ennemis sont plutôt variés et d'ascendance plutôt franchouillarde ; tu auras des œufs, des steacks, des saucisses qui tenteront de te descendre. Pour réaliser tes burgers, tu dois passer sur chaque tranches pour les faire tomber au bas de l'écran, sans en oublier, évidemment. Et pour éliminer tes adversaires, une seule recette, les écrabouiller entre 2 tranches ! Tu peux aussi utiliser des poivriers (limités), ramassés précédemment, non pas pour leur chatouiller les narines mais pour les immobiliser. Nombreux bonus pour les points et nombreuses vies à ramasser pour la durée !





Pas mal pour un début, les hamburgers ça te connaît !



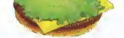
Malgré tout tes efforts, tu n'auras pas réussi à échapper aux saucisses.

Le jeu, bien ou pas bien ?

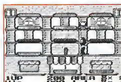
La réalisation du jeu est très bonne. Les graphismes sont bien détaillés. Les 28 stages t'offriront un challenge de taille. Mais le décor varie peu de niveau en niveau. La musique est agréable et va tout à fait avec le rythme endiablé du jeu qui devient de plus en plus rapide. Quand à la maniabilité, elle est parfaite. Une heure de manipulations alimentaires, nageant dans la graisse et les odeurs rances, glissant sur les flaques de mayonnaise, inhalant les vapeurs acides des pickles te remplira la tête d'images ulcéro-cauchemardesques à te réconcilier définitivesment avec notre bon vieux camembert.

Burger Time ! La cartouche de jeu qui se croque jusqu'à l'indigestion.

R.C







C'est reparti pour un tour avec toujours les saucisses au fesses.

Graphisme :	80%
Animation :	78%
Son :	84%
Jouabilité :	89%
Durée de vie	82%
Intérêt :	86%





TERMINATOR 2

Le terminator aura-t-il raison de toi ?

EDITEUR : LJN – MACHINE : Game Boy

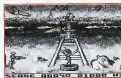
Le film T2 avait connu un succès sans précédent. Dans le domaine du jeu, il a surtout connu une série d'adaptations, le voici donc sur Game Boy.

Tu fais quoi ?

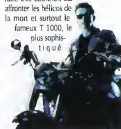
Les programmeurs nous ont concocté un jeu étonnant par sa diversité et bon par sa réalisation. Le jeu consiste à réaliser des missions toutes différentes les unes des autres. La première consiste à détruire l'écran de protection de Skynet qui est à l'origine de cette guerre. La deuxième va te conduire à dérober un Terminator pour détruire le fameux Skynet. Ce qui est très original, c'est que tu diriges plusieurs personnages comme Sarah Connor ou le fabuleux Terminator pour combattre le T 1000. Tu devras faire très attention car affronter les hélicos de la mort et surtout le fameux T 1000, le plus sophistiqué de tout les Terminators, n'est pas précisément une partie de rigolade. Je ne t'en dirai pas plus pour te laisser découvrir le jeu par toi-même. Un truc : dans le 1er niveau, il faut délivrer des balises de protection dans un ordre précis.



Dès le premier niveau, des tas d'ennemis t'agressent de toutes part : des robots, des hélicopters...



Voilà une des cinq balises de protection à détruire.



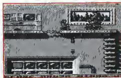


Avant d'atteindre Skynet, tu dois vaincre ce boss !

Une bonne licence ?

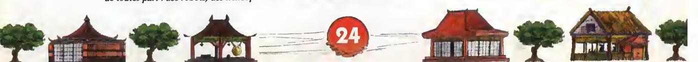
Muni d'un superbe graphisme (un peu confus, par endroits), d'une animation sans ralentissements notables en regard du nombre de sprites, d'une jouabilité excellente, T2 intéressera tous les possesseurs de Game boy par sa grande originalité.

D.T



Attention au champ magnétique, tu serais vite grillé.

Graphisme :	88%
Animation :	85%
Son :	81%
Jouabilité :	80%
Durée de vie	90%
Intérêt :	90%





MARBLE MADNESS
Va de retro imbecilas !

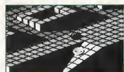


EDITEUR : Mindscape – MACHINE : Game Boy

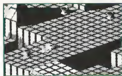
La Game-Boy aurait pu, mine de rien, traîner une réputation de console portable destinée aux excités de la manette et aux terroristes des boutons. Hosanna, alleluia !
Il n'en sera rien et la Game-Boy, estampillée par Arte gagne son droit d'entrée dans les sérails parisiens. Car Marble Madness gratte là où règne de manière malheureusement majoritaire le vide absolu. J'ai nommé, au risque de déplaire, les méninges et surtout les mécanismes subtils qui devraient, plus souvent, les animer.

Explique le principe !

Il s'agit d'un jeu très original dans lequel tu dois mener une petite bille à travers 5 niveaux présentés en 3D isométrique avec un bon graphisme précis. La jouabilité du jeu est excellente et rend le

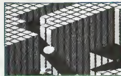


Deuxième niveau : une boule noire ennemie dès le début.



Bouge ! Sinon tu te fais bouffer en deux temps trois mouvements.

controle de la bille très facile. Tout cela mené avec une difficulté bien dosée et une nouvelle musique à chaque niveau. Stratégie, anticipation, mais aussi habileté, il s'adresse à l'homme complet. Même si le jeu ne comprend que 5 niveaux, cela ne veut pas dire pour autant que cela rend le jeu plus aisé. Les 2 premiers niveaux sont assez simples ; ils sont suivis par 3 autres nettement plus coriaces avec plusieurs obstacles disposés pour te faire mordre la poussière : des billes adverses se frotteront à toi pour te faire tomber dans le vide, les flaques d'acides te liquéfieront littéralement au moindre contact ; des virages diffiles à négocier t'attendent et, le plus souvent, tu tomberas dans le vide.
Heureusement pour toi tu possèdes quelques atouts très favorables. En appuyant sur les boutons A ou B ta bille

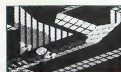


Attention à ne pas tomber dans les gouffres.

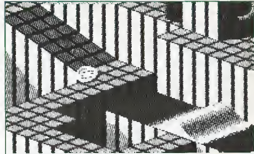
va disposer d'un turbo supplémentaire. A partir du niveau 2, chaque seconde non utilisée sera rajoutée au niveau suivant. Sans oublier des raccourcis qui te seront très utiles. Par exemple, si tu prends la vague du niveau 3 ou la catapulte du 4, tu gagneras un temps considérable.

Conclusion

Les (très) bons joueurs vont trouver



Le premier niveau se termine en quelques secondes.



Pour finir ce troisième niveau, il vaut mieux emprunter les vagues.

insuffisants le nombre de niveaux. Mais n'est pas bon joueur qui se contente de le croire !
L'option "continu" n'existe pas et il faut, à chaque fois que tu perds, recommencer tout le jeu. Malgré ces petits défauts, Marble Madness est très bon et prouve que malgré son grand âge, ce jeu supporte encore la comparaison face à des softs fraichement sortis. Comme quoi les bonnes idées sont éternelles

D.T

Graphisme :	82%
Animation :	81%
Son :	78%
Jouabilité :	86%
Durée de vie	70%
Intérêt :	86%

POP UP
Obsession d'été : la sphère !

EDITEUR : Infogrames – MACHINE : Game Boy

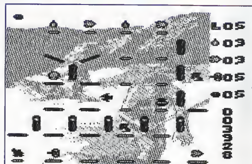
Plus bêta que ça, t'as jamais fait : de scénario, point, peau de balle. Dans une aire de jeu constituée de plateformes diverses et de murs différents, il faut diriger un boule bondissante afin d'attraper des bonus et notamment certains d'entre eux qu'il faut obligatoirement attraper pour faire apparaître l'exit et passer au niveau supérieur (100 niveaux en tout). Tu vois le genre !

Y a de la technique ?

Les divers sprites sont tout petits mais facilement reconnaissables. Le décor fixe, en toile de fond, est assez beau. L'animation est parfaite et le bondissement de la balle est très réaliste. Ceci



Un jeu prenant qui te tiendra en haleine de longues heures.



Des dizaines de bonus à récupérer avant de trouver la sortie !

dit, comme c'est la seule animation, c'est un minimum. Voyons donc le reste, or donc ! Une musique excellente, toujours la même, accompagne le jeu, la mélodie est vraiment belle au point qu'on se surprend à la siffloter après une partie.
La jouabilité est parfaite. Les seules directions utilisées sont "gauche" et "droite". Il suffit de laisser son doigt sur le bouton pour faire bondir la balle plus haut. Rien de bien impressionnant, par contre, au niveau technique. Les 100 niveaux constituent un challenge formidable et c'est un jeu dont on ne se lasse pas facilement.
Les connaisseurs auront reconnu le Bumpy déjà sorti sur ST et Amiga. On se



Pour anihiler les flammes, récupère le bonus de l'eau.

sent beaucoup plus malin, lorsque l'on sait que le niveau ne démarre que si l'on appuie sur le bouton ; il faut donc prendre son temps pour bien examiner le niveau en cours, pour le réussir en un temps minimum = points bonus
Les codes, il y en a, et c'est fort heureux. Je vous livre en vrac quelques détails sur le jeu et vous saurez tout. Les obstacles sont divers : sol qui s'effondre sous la balle, sol incliné qui oblige à prendre une direction, sol hérissé de piques ... et on repère vite les bonus qui sont très utiles : clés pour casser certains murs ; goutte d'eau pour éteindre un sol enflammé ; marteau pour casser les murs verticaux ...

Je suis accro !

Ne me demandez pas si j'ai aimé, j'y passe des heures et j'y reviens, masochiste, pour dominer la boule. En rêve, des boules, j'en vois partout au point de faire réagir ma manette, dans la rue, dès que j'aperçois la moindre sphère. Et l'été, je vous dis pas, des sphères qui s'exhibent, il n'en manque pas.

L.V

Graphisme :	74%
Animation :	70%
Son :	86%
Jouabilité :	90%
Durée de vie	91%
Intérêt :	91%



NEWS

excellente et Tiny Toons adapté de la série télé.

Tiny Toons

Mindscape

Chez Mindscape, on découvrait deux adaptations de renoms sur Super Nintendo, Wing Commander, l'un des plus gros hit micro de l'année dernière et Gods, le meilleur jeu pour beaucoup des Bitmap Brothers. En ce qui concerne le second, aucune différente n'est visible avec la version Amiga, quant à Wing Commander, la démo présentée sur le stand ne nous permet pas de t'en dire plus sur la qualité du jeu.

JVC

Voici la véritable surprise de ce salon, le stand JVC et l'adaptation sur Super Nintendo de Star Wars. Pour une licence, c'est une licence ! Et en plus, le jeu est

Star Wars

Star Wars

d'une qualité incroyable ! Avoue que cela nous change des traditionnelles adaptations de film réalisées à la va-vite dont le but avouée n'est ni plus ni moins de vendre du soft à tout prix. Cette fois-ci, les programmeurs ont frappé fort, très fort même. Ca commence avec le générique du jeu, semblable à celui du film jusque dans l'accompagnement musical. On savait que la Super Nintendo était capable de beaucoup dans le domaine du son mais alors là, on est tous resté pantois. Il s'agit tout simplement de la bande originale de John Williams, rien que cela ! Ensuite, le reste du jeu ne nous a pas déçu : des couleurs partout, une action soutenue, des bruitages déments et des effets visuels incroyables. Je ne te mens pas, tu te croirais vraiment aux commandes de ton X-Fighter survolant la lune noire. Rhâââ !

Microprose

La simulation va enfin avoir droit de citer sur nos chères consoles avec la venue sur le maché de la société Microprose. Plusieurs titres sont en préparation sur Super Nintendo dont Railroad Taycoon, un jeu retraçant l'époquée des chemins

Tycoon

de fer et Super Strike Eagle, un simulateur d'avion de chasse comportant plusieurs missions. Si le premier nommé, très axé simulation, n'offre une qualité technique inoubliable, en revanche Super Strike Eagle, tout en image bitmap est d'un réalisme étonnant. Sur NES, F19 Stealth Fighter fera suite à F15, dont la sortie est prévue pour septembre en France.

Super Strike Eagle

Super Strike Eagle

Namco

Namco présentait encore une fois Wings, un simulateur de vol de la première guerre mondiale appostant des biplans dans des décors tout en bitmap. Utilisant pleinement les capacités de la Super Nintendo dans le domaine de l'image, Wings est tout simplement "bluffant". Reste à juger de la jouabilité et de l'intérêt des missions proposées, dans un avenir très proche on l'espère ! Autre jeu présenté, Whirlo, un jeu de rôle/action aux graphismes superbes et aux animations très soignées.

Whirlo

Sunsoft

Chez Sunsoft, le jeu le plus attrayant était sans nul doute Death Valley Rally adapté du dessin animé Road Runner

TURRICAN

...Stop... à lire...Stop

EDITEUR : Accolade – MACHINE : Game Boy

Shoot em up, exploration : un petit homme avance en tirant et cherche son chemin... stop... Graphisme assez bon mais trop fouillis... stop... Animation sans problèmes... stop... Les musiques rendent le jeu moins terne... stop... Le bonhomme se déplace très rapidement et est très maniable... stop... Un jeu moyen et pas très accrocheur ... stop ... Pas de passages secrets... stop... Trucs et astuces : bonus caché et vies cachées .. stop... le jeu est sorti sur Amiga puis sur ST, et converti ensuite sur console... stop ... Personnage principal : Petit, assez bien dessiné et se déplacant rapidement. Possède de très nombreuses armes (tir multiples, laser, champ de force tuant les ennemis à l'écran...) et à la possibilité de se transformer en boule piquantes pour détruire tout sur son passage ... stop ... Arrive sur Nes et Super Nintendo... stop... Le personnage est toujours en train de courir. En fait, deux choix, à l'arrêt ou en train de courir. Le jeu est immense, chaque niveau demandant beaucoup de temps à terminer... stop... Scénario : tu vis sur une planète, et pour être définitivement tranquille tu dois éliminer des bêtes féroces et hostiles. L'action se passent dans les 4 mondes multi– niveaux d'alterra.

R.C

Aspect bizarre pour un boss de fin de niveau, non ?

Si ce n'est pas de l'antipathie caractérisée, je ne m'y connais pas.

Le premier niveau : beaucoup d'ennemis et assez peu de bonus. Il faut survivre !

Graphisme :	78%
Animation :	83%
Son :	88%
Jouabilité :	74%
Durée de vie :	84%
Intérêt :	68%

GAUNTLET 2

A devenir Labyrintophobe

EDITEUR : Mindscape – MACHINE : Game Boy

Ce jeu, ce qui n'étonnera personne, est la suite de Gauntlet, adapté de ce qui fut un grand hit d'arcade. Les possesseurs de ST et d'Amiga le connaissent déjà. Il s'agit d'un jeu de plateformes, tendance labyrinthe

Le jeu à deux permet d'aller plus loin dans le jeu.

Se glisser dans la peau de 4 personnages, Thor,Thyra, Merlin, et Questor dont chacun a des caractéristiques propres (l'un a, par exemple, une meilleure résistance aux chocs, l'autre une meilleure magie ou encore une puissance de tir plus forte) et traverser plus de 100 niveaux, est à priori très excitant. Le hic, c'est que sans continu, il est impossible de voir la fin du jeu. Affronter des monstres, des squelettes ou casseurs, les éliminer totalement, détruire une base, une sorte de générateur de monstres, en somme, traverser les niveaux avec un temps qui baisse et qui, au moindre choc avec un ennemi, descend encore plus rapidement, regagner du temps en trouvant de la nourriture, ou s'accaparer certaines potions pour faire disparaitre de nombreux enne-mis présents à l'écran ; tels sont, en résumé, les besognes qui t'attendent. Les graphismes sont de type flou et confus et le fait que le jeu ne comporte aucune musique sauf pendant les changements de niveaux ajoute à une impression de pauvreté. Le trop grand nombre d'ennemis rend le jeu trop dur mais l'animation est assez bonne ce qui facilite la progression . En vrac, jeu à deux possible, on peut alors agir en équipe. Pas de codes à l'horizon, ce qui est bien dommage. Pas non plus de passages secrets. Si tu as vu des pointes d'enthousiasme dans mon commentaire, il faut te soigner, c'est grave. Je suis déçu et je le dis.

D.T

Graphisme :	48%
Animation :	67%
Son :	41%
Jouabilité :	59%
Durée de vie :	74%
Intérêt :	63%





MEGA MAN

Mega Man vs Mégaloman

EDITEUR : Capcom – MACHINE : Game Boy

Le nombre de mégalomanes qui veulent dominer le monde, c'est à peine croyable ! A croire que dans la réalité, les exemples abondent ; vous pensez à quelques uns, vous ?
Le doctor Wilys a donné vie à 8 robots diaboliques. Quatre d'entre eux mettent la ville en feu et à sang, les quatre autres (les plus dangereux) sont repliés dans le complexe de "herr Doctor Wilys" qu'ils protègent de leur mieux. Abominable Doctor Wilys !

Ah... la vie de super héros.

Tu va devoir atomiser l'armée de ce savant fou qui a mis au point de nouvelles machines afin d'éliminer tout intrus. Parcourir 6 niveaux tous différents les uns des autres avec, à la clé, un robot à éliminer avant qu'il ne te fasse la même chose.
Ces niveaux sont en fait de gigantesques labyrinthes dans lesquels le savant s'enfonce au fur et à mesure que tu t'approches de lui. De plus pour enrayer ta progression le "Doctor" envoie la toute dernière de ses inventions : le chasseur de Mega Man qui est un adversaire à ta pointure.
Tu auras la possibilité de récupérer les armes que les androïdes ont utilisé contre toi. Pour progresser plus vite, tu dois déterminer quelles armes sont les plus efficaces devant certains androïdes et tu seras aidé par la présence de "passwords" pour accéder aux différents niveaux.



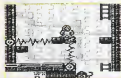
Des pièges très sophistiqués pour ce premier épisode sur Game Boy.



Entre autre réjouissance, un petit slalom entre les ennemis.



Huit robots à détruire, ce n'est pas une mince affaire surtout dans ce labyrinthe truffé de pièges.

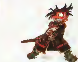


Evite les champs électriques et rejoins vite l'échelle.

Toujours aussi bien ?

Comme beaucoup de jeux Capcom sur Game boy, Mega Man est très bien réalisé, les graphismes sont clairs et dessinés en soignant les détails. La maniabilité est encore exemplaire. Le son, quant à lui, est pauvre (même musique dans les 4 premiers niveaux), ce qui est dommage. Cependant Mega Man est un excellent jeu de plate-formes qui te rendra complètement dingue.

R.C



Graphisme :	86%
Animation :	88%
Son :	73%
Jouabilité :	89%
Durée de vie :	87%
Intérêt :	90%

ADVENTURE ISLAND

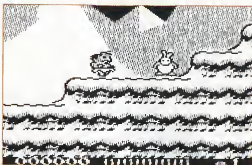
Tirelires, attention danger !

EDITEUR : Hudson Soft – MACHINE : Game Boy

Ah, que le monde est mal fait ! A quand un gentil qui rend service à l'humanité ! Pas tout de suite, car une nouvelle fois, un méchant a enlevé la princesse d'une contrée lointaine et s'est réfugié dans l'une des 8 îles qui lui servent de repères. Toi, Maître Higgins, tu pars à sa recherche.

T'es pas seul !

Tu pourras être aidé en chemin par 4 dinosaures assez dociles à ton approche. L'un vole dans le ciel, le deuxième marche sur la lave, un autre balaie tout se qui se présente à lui avec sa queue, et le dernier nage parfaitement. Le seul problème est qu'ils sont enfermés dans des œufs. Qu'à cela ne tienne, tu n'auras qu'à les rompre avec une de tes haches.



Dans le dernier niveau, le monde de glace, un petit lapin essaiera de te bloquer le passage. L'inconsient !



L'écran de menu pour sélectionner ton dragon.

Pour les garder, tu dois impérativement terminer un niveau avec, de même pour les autres armes que tu peux stocker via un système très simple. De cette façon, quant tu meurs, tu repards avec tes armes. Tu peux trouver aussi des passages secrets qui te mèneront dans le ciel : là, tu peux amasser des points (qui au total de 20000 te donneront une vie). De temps en temps, tu trouveras un skate-board qui te fera traverser les nombreux niveaux rapidement. Aussi, pour te défendre, tu lanceras à tes assaillants tes haches bien aiguisées qui ne feront qu'une bouchée de tes ennemis car ils sont nombreux et sans pitié. Je n'omet pas de te dire que ta vie baisse au fur et à mesure que le temps passe : pour la remonter, tu devras prendre des fruits qui te revitaliseront. Et pour augmenter ton score à chaque fin de niveau tu auras droit à un stage bonus : celui-ci consiste à faire le choix entre plusieurs œufs dont l'un te donnera un nombre plus ou moins important de points.



Vue générale du monde à parcourir. Impressionnant, non ?

Verdict !

En jouant, on se rend compte que cette version est identique à celle sortie sur NES en même temps et reprend des idées de Wonderboy sur Master System (l'énergie qui baisse tout en avançant). Les graphismes sont superbes, les mimiques de ton héros très drôles, la casquette est superbe et le jeu passionnant.
Accompagné de bonnes musiques, ce jeu très accrocheur et assez long va enchanter les GB's fans. Agrémenté de nombreux passages secrets (expliqués dans le texte) et maître du choix des niveaux en exécutant la manipulation : faire droite, gauche, droite, gauche, A, B, A, B, en profitant d'un continu infini et de "select stage", voilà un jeu que j'interdis formellement d'ignorer. Je passerai dans les rangs pour demander des comptes !

A posséder absolument !!!

D.T

Graphisme :	87%
Animation :	89%
Son :	85%
Jouabilité :	90%
Durée de vie :	83%
Intérêt :	92%



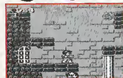




KID ICARUS

L'ange-démon se déchaine

EDITEUR : Nintendo – MACHINE : Game Boy



Vérifie les portes, elles cachent souvent des bonus.

Transformation

On me demande de me mettre dans la peau d'un ange. Je veux bien !
On me donne un arc et une quantité de flèches illimitée. Ok ! Mais on me donne un nom ridicule (Pit) et on me fait ressembler à un nabot. Ma démarche est ridicule et mes gestes ont été quelques peu négligés. Et où elles sont mes ailes ? Un ange, ça vole ! Eh, t'as bien vu mon front. Y'a pas marquer cancrelat. J'attaque l'auteur en justice ! Allo, maître...

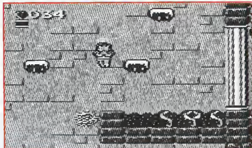
Bon, plus sérieusement

Jeu de plateformes, partagé en 3 mondes et comprenant 4 niveaux. La tour du monde souterrain que Pit doit escalader juqu'au sommet pour accéder au monde extérieur. Ce monde-là est de loin le plus grand, car il couvre une zone située entre la tour du monde souterrain et la tour du monde celeste, sur laquelle Pit devra également grimper pour atteindre le palais celeste de Paluténa (déesse de Pit). Pit doit entrer dans toute les portes qu'ils trouvera sur son passage, portes s'ouvrant sur des pièces dans lesquelles Pit pourra trouver une àide plus ou moins importante. Les graphismes et les décors sont gentiflets, sans plus. L'animation est omniprésente et les sons sont très mélodieux mais monotones. Bien que la maniabilité soit parfaite, le jeu est d'une grande difficulté dès le début.



Tue les chauve-souris, tu augmenteras ton pécule.





La mission est très dangeureuse et la mort viendra te visiter plus d'une fois, crois moi !

Résultat ?

L'intérêt reste cependant limité, surtout qu'on ne peut pas y jouer à deux. On peut, par contre, sauvegarder le niveau où l'on se trouve. La déesse Pluténa fonde un royaume enchanteur qui se nomme "le pays des anges" et tout va bien jusqu'au moment où la déesse est saisie d'une prémonition, celle que son pays sans problèmes va être attaquer. Elle charge son meilleur ange-soldat de commencer un entrainement très poussé afin de repousser l'envahisseur et surtout de récupérer 3 coffrets magiques, contenant de fabuleux pouvoirs qui sont éparpillés dans les 3 mondes. Pit s'en va donc à la rencontre de l'envahisseur et en quête des 3 coffrets. Le fait que le héros soit un ange rend le jeu un peu plus original ajouté à son arsenal plutôt démodé.

R.C



Graphisme :	70%
Animation :	81%
Son :	69%
Jouabilité :	57%
Durée de vie :	83%
Intérêt :	67%



METROID 2

Le Aran sort dans une mer d'étoiles !





EDITEUR : Nintendo – MACHINE : Game Boy

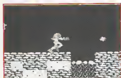
Vers les années 2500, des scientifiques de différentes planètes (qui se sont réunis en fédération de la galaxie en 2435 à Maastricht) se rendent sur la planète SR388 car une forme de vie encore inconnue y a été découverte. Ils sont attaqués, en revenant sur terre, par les pirates de l'espace qui s'emparent de cette forme de vie appelée "métroid" et l'abandonnent sur sa planète d'origine. L'équipage suivant ne reviendra jamais sur terre.

Il faut réagir

La fédération galactique décide d'envoyer sur cette planète Samus Aran, policier d'élite qui fait partie de la police de la fédération (NDLR : on a compris, Régis !). Ton but est de détruire le métroid, suspecté d'être à l'origine de la disparition des scientifiques. Te voilà revêtu d'une combinaison spatiale, qui est muni d'un bras-canon pouvant tirer des missiles en nombre limité et des rayons destructeurs.







Laisse toi tomber et tu obtiendras un nouveau pouvoir.



Fais gaffe aux dangers naturels de ces grottes, ils pourraient entraver gravement ta progression.

Le jeu, t'en penses quoi ?

C'est le jeu de tableaux-type où l'expédition se fait à travers différents paysages, d'une grande diversité (grottes immenses, vestiges d'une civilisation maintenant disparue), qui ont chacun une faune respective. De nombreux objets sont en mesure d'aider notre héros, chacun de ces objets ayant une particularité différente. Les ennemis sont aussi au rendez-vous, ils vont tenter de le ralentir, voir même de le tuer.
Les graphismes sont très bien réussis pour ce jeu, style futuriste. L'animation est bonne même si elle est un peu réduite à cause de certains objets spéciaux. Le son est entraînant, sans plus. La jouabilité est très bonne, grâce notemmment à un niveau de vie très grand. Bref, c'est cool ! A noter que certains passages peuvent ressembler à des passages secrets.

Un petit tuyau ?

Les trucs maintenant : le plus simple est de tirer tout en avançant en prenant garde aux ennemis qui sautent, volent, ou grimpent les murs. Il est plutôt utile de tenir une carte pour éviter de se perdre dans cette planète qui deviendra en fait un gigantesque labyrinte. Les options : il n'est pas possible de jouer à 2, mais on peut sauvegarder son niveau. Les originalités : notre héros a la capacité de faire un double saut périlleux qui est très bien réalisé.

R.C





Graphisme :	87%
Animation :	82%
Son :	66%
Jouabilité :	86%
Durée de vie :	83%
Intérêt :	85%





Deux services sur ce code :
– Banzzai : le serveur des Nintendomaniques.
– Supersonic : le serveur des Segamaniaques.

Lorsque tu arrives sur la page d'accueil de Konsol (en ayant tapé 3615, puis connexion quand tu entends le sifflement et ayant inscrit KONSOL quand on te demande le nom du service) appuie sur SUITE et tu arrives sur la page où on te propose les deux serveurs Banzzai et Supersonic. Si tu veux aller sur Banzzai, tape 2 puis ENVOI, si c'est sur Supersonic que tu veux passer, tape 1 puis ENVOI.

Le serveur 3615 Konsol pour Banzzai :

Tu peux y accéder directement depuis la page de Télétel 3 (3615) en tapant, au lieu de KONSOL, KONSOL*BZ puis ENVOI. Tu arrives sur la page d'accueil de Banzzai où s'affiche le logo et une barre avec marqué dessus : suite. Appuie sur SUITE. La page défile et on te demande ton PSEUDO.
Invente-toi un nom qui sera sur le serveur ton nom de guerre (souviens-t'en, car il te reservira à chaque fois). Si c'est la première fois que tu viens, tu entreras directement sur le serveur et tu devras te créer une BAL plus tard mais nous y reviendrons.
Si tu es déja venu et que tu as donc une bal, lorsque tu auras rentré ton pseudo et appuyé sur ENVOI une deuxième partie s'affichera te demandant ton mot de passe associé à ton pseudo. Entre donc ton passe et, si c'est le bon, tu arrives sur la page de Sommaire du serveur.
Là, tu trouveras plein de choix où tu vas pouvoir t'exprimer, poser des questions, parler avec tes ami(e)s ou t'en faire de nouveaux, parler de ta console préférée et lancer des défis, jouer et gagner des jeux, des consoles, tu pourras même poser des questions directement à la rédaction de Banzzai.
Les choix :
1. Les infos : c'est là que tu trouveras tout ce qui concerne ton journal, le serveur, les nouveautés de l'un et de l'autre. Les annonces de concours et les lots à gagner.
2. Les questions à la rédaction : si tu as quelque chose à demander sur telle ou telle sortie de jeu, sur des conseils pour acheter un jeu, ou n'importe quelle question sur le journal, cette rubrique est pour toi et la rédaction y répondra.
3. Ton courrier : haaaaaaaaaaa ! nous y voila enfin... Les Bals !
Ce sont des Boîtes aux lettres où tu peux écrire à tes ami(e)s ou nouveaux ami(e)s, même lorsqu'ils ne sont pas sur le serveur. Il te suffit de connaître le pseudo que ton ami(e) a pris pour lui écrire et dès sa prochaine connexion il (elle) sera avisé de ton message et pourra le lire et y répondre.
Si tu n'as pas encore de bal (que tu es rentré sur le serveur sans mot de passe), va dans ce choix et choisis le 1 : 'ouvrir une Boîte aux lettres privée'. Là tu vas avoir une page où il te réaffiche ton pseudo actuel que tu peux changer si tu veux, sinon appuie sur ENVOI et il te demande un code. Choisis en un et surtout ne l'oublie pas, appuie sur ENVOI. Voilà tu as maintenant ton Bal et tu peux en informer tes amis pour qu'ils t'écrivent.
4. Le dialogue direct : si tu as envie de rencontrer des gens, de discuter, d'échanger des idees sur ta console, no problemo, tu trouveras des gens ayant les mêmes envies que toi ici.
5. Salons et mémos : les salons c'est un peu la même chose que le dialogue en direct mais tu as ici la possibilité de parler avec 4 autres copains ou copines à la fois au lieu de parler avec une seule en dialogue.
Les mémos servent aussi à te faire un beau logo (ce que les autres voient à la place de ton pseudo), et à faire de beaux dessins en forum pour impressionner les autres !
6. Les Petites Annonces : si tu as quelque chose à vendre ou à acheter c'est là que tu pourras trouver des annonces et en mettre une.
7. La tribune libre : tu veux t'exprimer ? Delirer ? Parler de tout et de rien et que tout le monde puisse le lire ?
Va écrire dans cette rubrique et tout le monde lira tes messages et pourra y répondre.
8. Les sectes : tu as une passion... Tu veux aborder des sujets précis qui intéressent plusieurs personnes, tu peux demander à être animateur d'une de ces sectes. Pour en demander une, il te suffit de taper 8 ENVOI sur le Sommaire puis de choisir de demander ta secte en tapant 3 et ENVOI. Là, une page te demande :
'Nom' : tu dois entrer le nom de la sectes que tu veux (généralement le sujet que tu veux aborder dans cette secte).
'Une ligne de commentaire' : tu peux mettre ce que tu veux.
'Password' : si tu veux que ta secte soit publique (que tout le monde puisse y aller) ne tape rien, sinon tape le code qu'il faudra posseder pour aller dans cette secte.
'Censure' : cette zone doit être obligatoirement remplie si tu veux que un "sysop" (opérateur du système) ouvre ta secte.
C'est un mot (celui que tu veux), qui te servira à censurer les messages indésirables que certains petit malins pourraient venir écrire dans ta secte. Il n'y aura que toi qui pourras te servir de la censure dans ta secte.
'Présente ta secte' : ici tu dois décrire ce dont tu veux parler dans ta secte, son but etc. Pour que le sysop qui doit l'ouvrir sache si elle en vaut la peine.
Il y a aussi des rubriques avec des sujets déja établis tels que :
A. Nes
B. Gameboy
C. **Super Nintendo**
Dans chacune de ces rubriques ,tu peux aller parler de ta console, demander aux autres de t'aider si tu es bloqué dans un jeu ou autre.
Ce sont des rubriques publiques où tout le monde peut lire et écrire des messages.

Si tu as envie de gagner des consoles et des jeux il y a aussi un MEGA QUIZZ où tu peux tester tes connaissances et par la même occasion gagner des lots si tu fais un maximum de points.

Une importante base de données où tu trouveras des tas de codes pour t'aider dans pleins de jeux (des vies infinies, des codes pour avoir des continues, etc)
Alors, maintenant je suis sur que tu meurs d'impatience d'aller voir tout ça, donc je te laisse te connecter de suite en tapant 3615, puis KONSOL.

Activision, tel le phénix !

Tu connais la société Activision, non ? Eh bien rappelle toi bien de ce nom car il risque de te devenir familier dans les mois à venir. De nombreux titres sont attendus même si la distribution des certains d'entre eux n'est pas encore définie en France et c'est à un coup de projecteur sur ces jeux que Banzzai te convie.
Ce n'est pas moins de dix titres qui sont annoncés sur les trois machines de la gamme Nintendo. Sur Game Boy il s'agit de Death Track, une course de voiture, Popeye 2, un jeu de tableau et Phantom Air Mission, un jeu de combat aérien. Sur Nes, on retrouve Phantom Air Mission, le même jeu de combat aérien axé très arcade. Pas mal pour la Nes même si les décors sont un peur absents. Hormis le ciel bleu et l'eau bleue, le ciel bleu et l'eau bleue, le ciel... Stop ! Faut aimer le bleu, c'est tout !
Quatre autres jeux sont annoncés. Le premier se nomme Sword Master, un jeu de tableau, à la réalisation très correcte. Une histoire de guerrier qui part en quête pour une noble cause... Pas besoin de te faire un dessin, tu connais le scénario par coeur.
Die Hard, lui, adapté du film du même nom, te propose un long périple au sein d'un complexe de béton à la recherche d'ennemis. Galaxy 5000 est le troisième titre annoncé et il s'agit d'une course d'engins bizarres, à mi-chemin entre des aéroglisseurs et des avions. Enfin, U.A.C (Ultimate Air Combat), est un autre simulateur de vol, plus varié celui-ci, proposant diverses missions sur des terrains différents.
Sur Super Nintendo, quatre jeux sont prévus dont deux sont déjà sortis au Japon. Il s'agit de Super Shangai et STG. Le premier est une superbe version du célèbre jeu chinois et le second un shoot'em up très rapide. Le troisième est un "mix" du personnage d'Alien et de Predator et le jeu s'appelle Alien vs Predator. C'est un jeu d'action, genre beat'em up, mais la cartouche est loin d'être terminée. Enfin, le dernier de la liste se nomme Spindizzy World et s'affirmera sans doute comme l'un des jeux les plus prenant sur Super Nintendo. Superbement réalisé, Spindizzy World est un jeu diabolique, prenant dès les premières instants. Chez Tradewest représenté en Europe par Activision, c'est la même abondance de softs ou presque avec sept titres originaux (que des hits en puissance) dont le lancement est programmé, pour cinq d'entre eux, entre septembre et janvier 93. Les possesseurs de Game Boy vont pouvoir s'éclater avec Battletoads, un jeu de tableau, Sneaky Snakes, un jeu d'action, Super Off Road, une course de voitures 4X4 et Jack Niclauss, un jeu de golf.
Mais peut-être possèdes-tu aussi une Nes et dans ce cas, sois heureux, réjouis-toi, prend la vie du bon côté, sourie donc : Battletoads arrive enfin en France. Après avoir réalisé un carton dans les "charts" (hit-parade pour les anglophobes) américains, cette cartouche mythique va enfin être disponible en France (vers octobre). Alors, compte tes billets, amasse ton flouz, engrange tes brouzoufs... en clair et sans décodeur (oui, oui, je sais... mais bon !) prépare tes économies car tu dois impérativement acheter ce jeu dès sa sortie. Et s'il te reste un peu d'argent, peut-être craqueras-tu pour l'adaptation de Indy Heat, un jeu de course sur circuits fermés. Sur Super Nintendo, c'est également le déluge avec quatre cartouches annoncées dont les plus attendues sont Super Double Dragon et Super Battletoads. Pour être tout à fait complet, je te signale aussi les sorties prévues de Jack Niclauss, un jeu de golf et Super Off Road, très bien adapté du jeu d'arcade. De quoi répondre à tout tes besoins de joueur, non ?

avec le célèbre Beep Beep et le Coyote. Rapide, très beau, Death Valley Rally s'affirme comme une des meilleures cartouches sur Super Nintendo. Batman,



Return Of The Joker n'est pas mal non plus avec une réalisation qui s'annonce très sympa. Plus de détails ultérieurement.



Spectrum Holobyte

L'attrait principal du stand Spectrum Holobyte, c'était bien les bonbons distribués gratuitement, sinon rien à se mettre sous la dent au niveau des jeux présentés. Tout juste pouvait-on apercevoir les premières images de Star Trek : The Next Generation sur Super Nintendo (très jolies d'ailleurs) et s'essayer à Wordtris, un jeu plagiant le



principe de Tetris mais avec des lettres, en anglais. Une étape d'un intérêt limité donc !

Ocean

Ocean, l'un des plus grand nom de la micro est également très actif dans le domaine de la console avec des productions Nes, Game Boy et Super Nintendo. Si sur 8 bits et Game Boy, leur dernière production est testée de ce même numéro de Banzzai, sur Super Nintendo, Ocean joue la carte des adpatations de films. Ainsi ce n'est pas moins de cinq titres qui sont annoncés avec Cool Word, Radio Flyer, Robocop 3, Lethal Weapon 3 et Addam's Family 2. Promis, juré, craché on vous parle de tous ces titres dans le prochain numéro de Banzzai à la rentrée.

Sofel

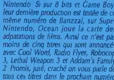
Peu de softs chez Sofel même si deux titres sont en préparation sur Nes, Happily Ever After basé sur le film qui n'est pas encore sorti et Battle Of The Kingdom. Sur Super Nintendo, Sofel présentait Technical Knock out, un jeu de boxe à la réalisation honnête.

THQ

Chez THQ, deux titres tenaient la vedette, James Bond Jr et Robosaurus. Le premier est un jeu d'action mélant des phases de shoot'em up et de beat'em up et le second est un jeu de plate-formes assez bien réalisé.

Taito

Taito commence à se faire connaître sur console même si ces plus gros hit ont été réalisé en arcade. Sur Super Nintendo, Taito montrait donc un jeu de Hockey à six joueurs (2 x 3) adapté de l'arcade et de la Coregrafx, Hit The Ice et On The Ball, un jeu qui te fera sans doute perdre la boule, la tienne... et celle du jeu par la même occasion. Il s'agit en effet de mener une boule dans un décor défini en faisant tourner celui-ci sur lui même. Très bien fait et renversant ! Sur Nes, quatre titres annoncés, The Jetsons un jeu de tableau







Football International



Choisis le Danemark



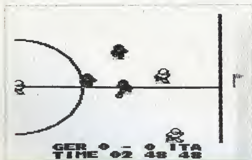


EDITEUR : Tokyo Shoseki – MACHINE : Game Boy

Tu es le capitaine d'une des 8 meilleures équipes de football du monde et ton équipe a la possibilité de montrer ce qu'elle vaut vraiment dans la phase finale de cette coupe du monde. Ton équipe va tout faire pour remporter le titre suprême que toutes les équipes convoitent.

C'est bien ?

Football international fait sans aucun doute partie des meilleurs jeux sur Game boy. Dans ce foot, tout est possible, on peut jouer des matchs d'entrainement en sélectionnant sa propre équipe et l'équipe adverse. C'est très complet, mate donc, en plus des fautes traditionnelles gérées dans tout jeu de foot, Football International comptе aussi les hors jeu et les fautes dans la surface de réparation nous donnant ainsi la possibilité de tirer un pénalti. Tu as le choix entre 2 vues, la vue normale (joueur possédant le ballon et les autres joueurs des alentours) et la vue d'ensemble (select) te donne une vue entière du terrain et te permet de mettre au point toutes stratégies offensives et défensives. Les graphismes sur Game boy sont tout à fait honnêtes pour ce jeu, même si le style est plutôt enfantin. L'animation progresse au fur et à mesure que l'on approche de la finale de la coupe du monde. Les techniques sont nombreuses, mais pour pouvoir toutes les réaliser, cela demande beaucoup d'entrainement. Il est à noter qu'elles sont indispensables pour vaincre toute équipe adverse. Les sons sont tout à fait en accord avec l'action mais en nombre très limité. Même si c'est toujours la même, la musique des matchs est entraînante. La jouabilité est exemplaire et l'intérêt grandit avec les stratégies qui, à certains moments, peuvent être spectaculaires.





Goaaaal ! L'italie vient de marquer son premier but.



Le joueur se jette sur un tackle pour marquer.



Attention aux contre-attaques rondement menées.

La tactique gagnante

Je te conseille l'attaque de base qui est d'une grande efficacité (venir devant le goal et tirer sans cesse), mais il est indispensable de bien connaitre toutes les techniques.

Une scène amusante, celle du carton jaune : le joueur victime d'une faute hurle à terre tandis que des membres des 2 équipes sont indignés et regardent l'arbitre en grande discussion avec le joueur fautif. Ah, j'allais oublier, on peut jouer à deux contre un adversaire. Géant !

R.C

Graphisme :	82%
Animation :	89%
Son :	76%
Jouabilité :	91%
Durée de vie :	85%
Intérêt :	**91%**

TRAX



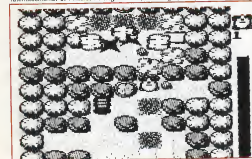


Gonflant, le mec !

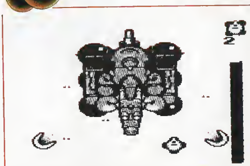
EDITEUR : Hal Laboratory – MACHINE : Game Boy

Sur quoi ça marche ? Sur Game boy. C'est quoi comme type de jeu ? Un "shoot em up", mais, là, on doit mener un char et non pas un vaisseau spatial ou autre galactomobile. Et le graphisme? Bon avec de beaux décors. Et l'animation ? Certains ralentissements à cause des nombreux sprites présents à l'écran. Et le son ? De bonnes musiques différentes pour chaque niveau. Et la jouabilité ? Difficile à cause des ralentissements. Et l'intérêt ? Malgré de petits défauts, Trax est un jeu prenant. Y'a des trucs et astuces ? Non. Trax a un historique ? Non. C'est une licence de film ? Non On peut jouer à deux ? Oui, on peut même jouer à 4 en même temps. Les 4 joueurs s'affrontent et le dernier restant est le vainqueur. Y'a t-il la présence de codes ? Non. Et un com-link ? Ben oui, béta puisqu'on peut kouer à quatre. Sois dit en passant, cette possibilité l'intêret. Comment est le personnage principal ? Le tank est petit et bien maniable. Il existe sur la NES ou la Super-Nintendo ? Non. Il a des originalités ? Oui, une, la possibilité de faire tourner la tourelle du char donc de bénéficier d'un tir multi-directionnel. Et le scénario ? Une force ennemie répondant au doux nom d'akuda à envahi ton paisible village et alors tu récupères un vieux char complètement "destroy" pour les délivrer. Et le dé... Et comment ci, et comment ça, et si ma tante en avait. Tu commences vraiment à m'énerver avec tes questions... J't'en pose, moi, des questions ? Le jeu est pas mal, voilà c'est tout mais sans plus !

D.T



Pour te frayer un passage parmi les pierres et ramasser les bonus, il suffit de tirer dessus !



Se placer de façon à éviter les tirs en diagonale et de se faire écraser par ses roues, tirer sans cesse et ce sera la fin du premier boss !



Encerclé par les ennemis, la fuite n'est pas toujours la solution.



Avec ce bonus, te voila avec un tir multiple. Plus facile !

Graphisme :	78%
Animation :	60%
Son :	83%
Jouabilité :	80%
Durée de vie :	84%
Intérêt :	**83%**

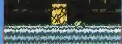


CES DE CHICAGO SUITE ET FIN

tiré du dessin animé, Panic Restaurant, un autre jeu de tableau dans lequel le personnage principal combat des aliments mutants, Power Blade 2 un jeu







de baston dont l'objectif est de détruire une colonie de cyborgs et Little Samson, un jeu de tableau dans lequel le héros, aux pouvoirs immenses, part en croisade contre le Prince des Ténèbres. Enfin sur Game Boy est annoncé Beach Volley, du volley-ball de plage.

Techmos

Un seul jeu chez Techmos, Super Bowling qui comme son nom l'indique traite de bowling. La réalisation est excellente et plaira aux fanas du genre. Rien d'autre.

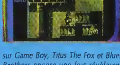


Titus

Plusieurs titres chez Titus décidemment très actif sur Nintendo. Sur la 8 bits, Blues Brothers faisait sensation alors que







sur Game Boy, Titus The Fox et Blues Brothers encore une fois révèlaient toutes leurs qualités techniques. Sur Super Nintendo, on pouvait voir les premières images de... je te le donne en mile, Blues Brothers toujours !

Le Show Nintendo

Ceux qui se sont rendus à la Foire de Paris, petits veinards, au salon du jeux vidéo le savent bien, Nintendo ne fait jamais les choses à moitié et leur stand est toujours superbement vaste et décoré. Eh bien, en France comme aux Etats-Unis, c'est pareil ! Et le CES de Chicago ne déroge pas à la



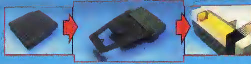








règle, Nintendo s'étalant sur une superficie équivalente à peu près au quart de la surface de l'exposition. Mais ce n'est pas tout puisqu'un show était également organisé au sein même du stand Nintendo sur une estrade spécialement aménagé à cet effet et ce, tous les jours, plusieurs fois par jour. Qui sait, peut-être que pour la Foire de Paris 93...



La cartouche Game Key, un adaptateur miracle pour bénéficier de toute la logithèque Nintendo 8 bits disponible outre atlantique.

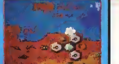
Le Game Key

Pauvre petit lecteur de Banzzaï, tu baves comme un fou devant les superbes nouveautés qui sortent aux Etats-Unis sur NES. Ton correspondant américain s'éclate avec les dernières nouveautés dont tu ne connais même pas le nom. Tu es désespéré, tu ne sais plus quoi faire, la vie devient triste et ta passion un enfer ! Soudain, ton père t'annonce qu'il part en voyage au States et bien sur, tu lui confies une liste sans fin de jeu qu'il doit impérativement te ramener sous peine de fuge. Devant ta détermination, il s'exécute et te voilà en train d'enficher une à une les cartouches fraîchement débarquées et c'est le choc. Aucune ne marche ! T'inquiète pas, c'est complètement normal, les cartouches françaises ne sont compatibles avec les cartouches américaines (ni avec celles des autres pays d'ailleurs).
Mais heureusement il y'a Findus. ..non non, excuse-moi; je voulais dire, heureusement il y a le Game Key ! Mais qu'est-ce donc que le Game Key me demanderas-tu? Et bien c'est un adaptateur magique grâce auquel tu pourras utiliser toutes les nouveautés qui sortent outre-manche !

Son utilisation est à portée de tous (même notre rédac' chef arrive à l'utiliser, c'est dire !). Il suffit d'insérer le jeu tant convoité dans le Game key, puis d'insérer le Game key dans ta NES; et voila le travail ! Le tour est joué ! A l'aise, Blaize ! Cool, raoul ! A la tienne, Etienne ! Tu peux enfin te laisser aller à des heures de jeu non-stop et épater tout tes potes. Bien sûr la société productrice de ce génial adaptateur, s'occupera d'importer des USA un tas de jeu toujours plus beaux, toujours plus nouveaux ! Pour n'en citer qu'un, Mega man 4 par exemple (nous n'en somme qu'au 3...)! Mais il y en à des centaines d'autres... Le Game key ne devrait pas couter plus de 300 francs. Commence donc déjà à mettre des tunes de côté afin de te procurer le plus bel artifice du bonheur!

Capcom et le sponsoring !

La société éditrice de Street Fighter 2, pas encore sorti en France, aurait investi récemment dans une équipe de Formule 3000, l'antichambre de la F1. De là à penser qu'un jeu de course automobile serait en préparation chez Capcom, il n'y a qu'un pas !



Infogrames et Nintendo

Les relations entre ces deux sociétés semblent au beau fixe et un nouveau jeu d'Infogrames est en cours d'adaptation, Full Metal Planete sur Super Nintendo. Il s'agit d'un wargame issu d'un jeu de plateau ayant remporté un franc succès lors de sa sortie et initialement adapté sur micro. Aucunne date de sortie n'est annoncée pour la France.





CREEPY, KOOKY, OOKY, SPOOKY!

Disponible sur

Nintendo®



The Addams Family™

ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

Mais plus maintenant; ils ont ete expulses! Morticia, Lurch, Granny, Pugsley, and Wednesday sont revenus dans leur inquietant manoir pour en reprendre possession.

ILS DISENT CE QU'ILS VEULENT...

Mais plus maintenant, car ils ont disparu! Comme Gomez tu dois retrouver tes chers foldinques dans leur hotel particulier, tres particulier.

ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...

Mais prends garde a Tully Alford - Il joue serieux. Tully est le perfide avocat de la famille, voulant lui voler sa fortune. Il a plus d'un sale tour dans son sac.

ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...

Et tu vas blemir, fremir, tressaillir, car les dagnes, monstres et fantomes ne te laisseront aucun moment de Repis. Si tu resonds les enigmes en suivant les indices tu pourrais sauver la Famille Adams, pour qu'ils puissent...

VIVRE COMME ILS VEULENT!



Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAME BOY

ocean®

The NAME Of The GAME